INDEKS Nr 320358

CENA 20000 zł

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

3-4/93



Commodore

INDEKS Nr 32034 X

1-2/1993

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 18.000 zł

DEPESZE

SPRZĘT

GRAFIKA

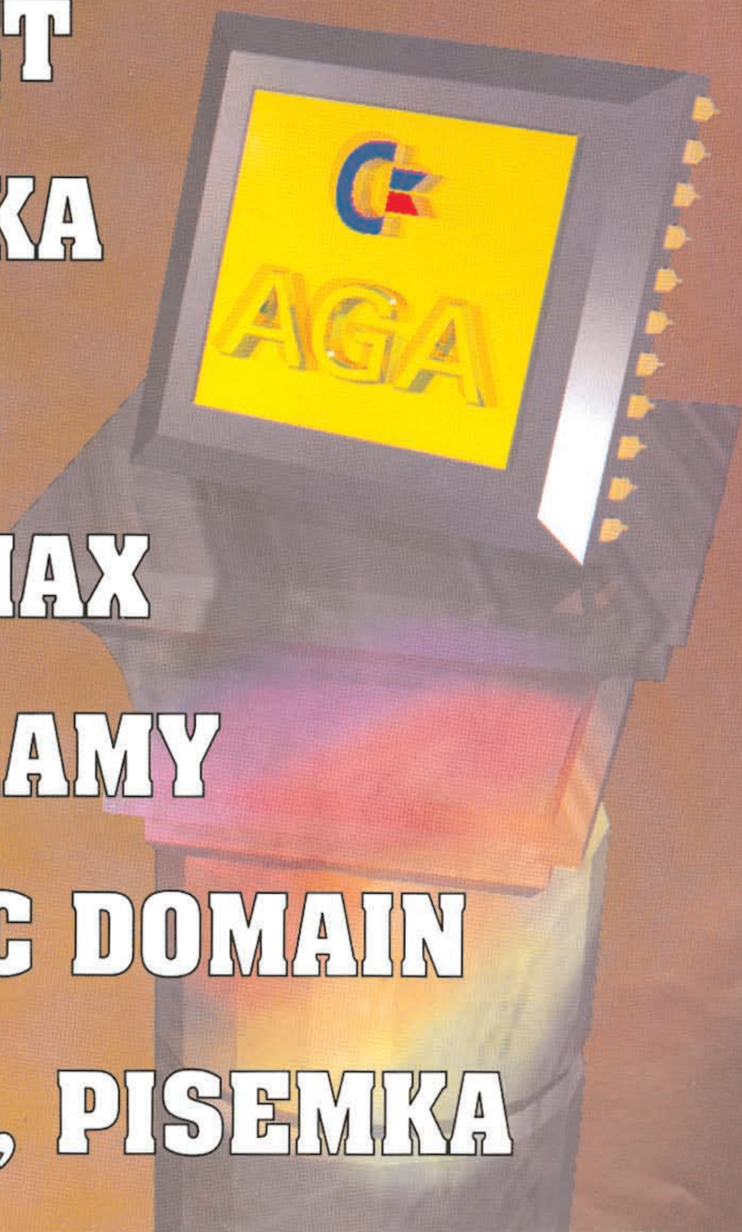
SCENA

MINI-MAX

PROGRAMY

PUBLIC DOMAIN

PISMA, PISEMKA





SPIS TREŚCI

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 1. Numer 3-4. Indeks 320358 Marzec-Kwiecień 1993

Redakcja: Mirosław Domosud (redaktor naczelny), Piotr Pieńkowski (DTP), Krzysztof Wirszyłło (grafika)

Współpraca: Wojeciech Białkowski, Tomasz Flanc, Szymon Grabowski, Katarzyna Hojan, Jacek Ilczuk, Radosław Kaznowski, Maciej Klimkiewicz, Tomasz Kulbacki, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Łoboda, Krzysztof Nowicki.

Adres redakcji: SGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel./fax 22-64-03

Wydawca: P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto - Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Druk: Łódzkie Zakłady Graficzne, ul. Dowborczyków 18. Łódź

Okładka ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH 3-4/1993: Krzysztof Wirszyłło
Okładka AMIGOWCA 1-2/1993: Wojciech Białkowski

Drodzy Czytelnicy!

Cieszy nas żywe zainteresowanie naszym czasopismem. Powoli zwiększa się krąg autorów i współpracowników. Otrzymujemy coraz więcej ofert współpracy, za które serdecznie Wam dziękujemy.

Ze swojej strony, pragniemy nadal wzbogacać szatę graficzną pisma, poprawiać jakość publikowanych materiałów, a także stopniowo zwiększać ilość stron kolorowych i w przyszłości drukować na lepszym papierze.

Przepraszamy serdecznie za powstałe opóźnienie w edycji ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Chcemy zapobiec dalszym opóźnieniom poprzez wydanie numerów 3-4/93 i 5-6/93, aby wprowadzić zgodną z kolejnymi miesiącami numerację czasopisma.

Oczywiście, nasi prenumeratorzy otrzymają tyle egzemplarzy pisma, za ile zapłacili, bez żadnej dopłaty. Innym Czytelnikom przypominamy, że tylko prenumerata gwarantuje bezproblemowe otrzymywanie naszego pisma.

Niestety, NIE w każdym kiosku RUCHu w Polsce można kupić ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH.

Nadal zapraszamy do współpracy wszystkich miłośników gier komputerowych, czekamy na Wasze listy, uwagi krytyczne i propozycje.

Mirosław Domosud



Superfrog

Istnieje już wiele gier zręcznościowo-platformowych. Coraz więcej z nich wykorzystuje znane nam z filmów postacie i pomysły, humorystycznie je mieszając. Jedną z tego rodzaju gier jest **Superfrog** znanej z wielu przebojów firmy **Team 17**.

Charakterystyczna pelerynka oraz sposób poruszania się postaci bohatera gry nie pozostawia nam cienia wątpliwości, to jest żabie wcielenie Supermana!

Oczywiście, tak jak filmowa postać, nasz sympatyczny bohater musi zwalczać przeciwności losu i różne nieprzyjazne stworzenia. Mogą to być przeszkody terenowe, które pokonuje fantastycznym wyskokiem lub poprzez przejście podziemnym tunelem, a także złośliwe robaczki lub osy, z którymi raczej nie należy się spotykać. Oczywiście, tak jak w życiu, ważne jest zbieranie punktów, tutaj w postaci złotych monet, które czekają na nas spokojnie "wisząc" w powietrzu.

Ładna kolorowa grafika, w stylu animowanych filmów dla dzieci oraz płynna animacja postaci w znacznym stopniu umilają nam grę.

Scenariusz gry **Superfrog** i jej oprawa graficzna sprawiają wrażenie, że jest to gra dla dzieci i młodzieży, ale również dla każdego gracza z poczuciem humoru, będzie to wartościowa pozycja w zbiorach.

Turbo Terminator

Firma **Psygnosis** przyzwyczaiła nas do dobrej jakości swoich produktów. Również tematyka oferowanych programów jest bardzo szeroka. Tym razem na rynek gier komputerowych został "rzucony" program symulujący wyścigi motocyklowe, reklamowany przez firmę jako najszybszy z tego typu rajdów.

Rzeczywiście, jadąc wybranym uprzednio motocyklem mamy wrażenie, że możemy wyprzedzić wszystkich konkurentów, a szczegóły otaczającej nas scenerii błyskawicznie "uciekają" nam do tyłu. Motocykl wybieramy z kilku zaproponowanych



typów, przeglądając ich parametry techniczne, osiągane prędkości i przyspieszenia. Wybór motocykla jest uzależniony od stosowanej przez nas taktyki w danym wyścigu.

Sterowanie motocyklem jest bardzo proste, szybko reaguje na każdy ruch joystickiem, czasami można nawet prawie położyć pojazd na ostrym zakręcie. Oprócz przewijającej się przed nami trasy wyścigu, widzimy duże, wyraźne wskaźniki zegarów prędkościomierza i obrotomierza motocykla.

Gra **Turbo Terminator** powinna zadowolić miłośników szybkiej jazdy wyścigowym motocyklem, którzy mniejszą uwagę zwracają na wierność realiom prawdziwych rajdów, a po prostu lubią związane z nimi emocje.

Ishar II

Legions of Chaos

Niektórzy z nas nie ukończyli jeszcze wspaniałej gry fantasy: ***Ishar - Legend of the Fortress***, a już firma **Silmarils** zapowiedziała jej kontynuację.

Nic jeszcze nie wiemy o szczegółach scenariusza gry, można się jednak spodziewać dalszej walki z siłami zła, dowodzonymi przez demona Krogha lub przez jego następcę.

Zapewne, podobnie jak w ***Ishar - Legend of the Fortress***, będziemy z wierną drużyną wędrować polami, lasami, ulicami miasteczek, korytarzami podziemnych labiryntów, w poszukiwaniu złota, magicznych przedmiotów i przeciwników do walki.

Zapowiedziano istotne zwiększenie ilości i rodzaju występujących w grze postaci, a także wprowadzenie dodatkowych zagadek do rozwiązania.

Największe jednak zmiany będą miały miejsce w oprawie graficznej gry. Ma to być niespotykane do tej pory bogactwo kolorystyki i bardzo dokładne odwzorowanie szczegółów wszystkich graficznych planów. Piękne, oryginalne i aż prawie rzeczywiste krajobrazy mają za zadanie stworzyć tak fascynującą atmosferę gry, aby wciągnęła w toczącą się rozgrywkę każdego z jej uczestników.

Czekamy więc z niecierpliwością na premierę gry **Ishar II - Legions of Chaos**.





Abandoned Places II

Dla miłośników gier fantasy, firma **ICE** stworzyła drugą część znanej gry **Abandoned Places**. Również tutaj mamy do czynienia z siłami zła, a nasza czteroosobowa drużyna będzie z nimi walczyć w wielkim i pełnym pułapek podziemnym labiryncie. Korytarze labiryntu należy dokładnie przeszukiwać, gdyż znaleziona broń, żywność, magiczne akcesoria i inne przedmioty, na pewno wspomogą nas w walce.

Bogata w szczegóły grafika podziemnych korytarzy oraz przejmujące w swoim wyrazie efekty dźwiękowe, tworzą odpowiednio mroczną atmosferę gry.

Prowadząc drużynę mamy wrażenie, że za każdym zakrętem czycha na nas niebezpieczeństwo, a za naszymi plecami czai się zło. Wbrew pozorom, spotkane po drodze, wywijające mieczem kościotrupy, nie są trudnymi przeciwnikami. Największy problem stanowią stwory, których w ogóle nie spodziewamy się ujrzeć, choć ich wygląd kogoś i coś nam przypomina ...

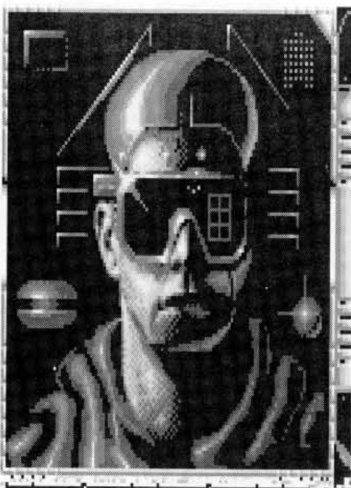
Abandoned Places 2 jest grą dla osób o mocnych nerwach, w pełni panujących nad wytworami swojej wyobraźni.



Whale's Voyage

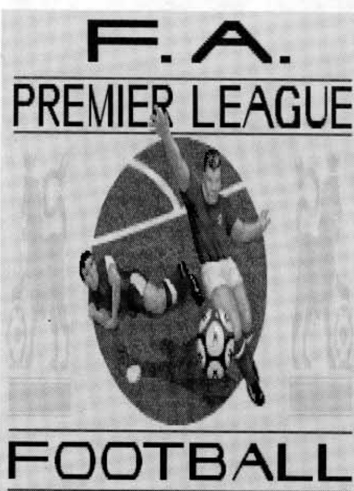
Nieznana bliżej firma **NEO** wypuściła niedawno na rynek gier komputerowych ciekawy produkt. **Whale's Voyage** jest rozbudowaną grą strategiczno-przygodową, której akcja dzieje się daleko w kosmosie, gdzie jeden z układów planetarnych został opanowany przez przestępczą organizację. Do walki z mafią zostaje oddelegowany statek kosmiczny o nazwie Whale, który swoją misję rozpoczyna od planety Castra.

W grze zastosowano niespotykany do tej pory, ale całkowicie zgodny z jej fabułą, pomysł tworzenia zespołu bohaterów. Załogę statku należy wybrać samodzielnie, a raczej "wyhodować" i odpowiednio przeszkolić. Dobieramy więc pary, których potomstwo zostaje poddane przyspieszonemu rozwojowi w akceleratorze DNA. Możemy w pewnym stopniu wpłynąć na iloraz inteligencji, wielkość siły fizycznej i psychicznej oraz na inne zdolności poszczególnych osobników.



Następnym krokiem jest wybranie dla nich odpowiednich szkół, po których ukończeniu staną się pełnoprawnymi członkami załogi Whale. Również statek należy odpowiednio wyposażyć, kupujemy więc broń, żywność, medykamenty oraz inne materiały i produkty (jest nawet wieża Hi-Fi). Możemy także udać się na rekonesans po uliczkach Penthe - stolicy planety, a wspomaga nas automatyczne kreślenie naszej trasy przez komputer.

Program dla dociekliwych graczy.



PREMIER LEAGUE

Wielu z Czytelników jest zapalonymi kibicami piłki nożnej. Dla nich właśnie powstał nowy program symulujący tę sportową dyscyplinę. Postarała się o to znana firma **Ocean**. Oprócz wykorzystania standardowych w tego rodzaju programach opcji i typowych elementów graficznych, zastosowano ciekawy sposób animacji widzianych z góry figurek piłkarzy. Nie są to bynajmniej "poruszające się głowy", lecz płynnie animowane i szczegółowo odwzorowane postacie zawodników.

Wyraźnie widzimy prowadzenie piłki przy nodze biegnącego piłkarza, także lot kopniętej piłki jest uzależniony od rodzaju uderzenia i zwiększa wrażenie trójwymiarowości przestrzeni boiska.

Zwiększono także możliwości bezpośredniego sterowania prowadzonego przez nas piłkarza, jego postać reaguje na każdą z możliwych kombinacji ruchów joysticka. Zastosowano też zróżnicowane ujęcia pokazywanych przy pomocy "telewizyjnej" opcji Replay co ciekawszych akcji piłkarskich.

Wprawdzie gra nie jest tak wierna w szczegółach prawdziwym piłkarskim spotkaniom jak np. ***Kick-Off 2***, ani też nie posiada takiej "grywalności", jak ***Sensible Soccer***, to jednak w pełni zasługuje na naszą uwagę.





Producent: Ocean

Cicha noc, zbyt cicha... Całe miasteczko śpi sobie spokojnie... Jednak w jednym domku coś się dzieje niedobrego. Jego mieszkaniec, sympatyczny chłopiec Lee, znowu ma niespokojne sny. Bardzo często zdarzało mu się odbywać lunatyczne spacery. Tej nocy zanosi się jednak na dłuższą wędrówkę. Przypadkiem wypadł przez okno i znalazł się w samym środku miasta. Na szczęście, jego wierny pies Ralph zobaczył całe zdarzenie, szczeknął "Not again!" (Nie! Znowu!) i postanowił uratować chłopca przed niebezpieczeństwami brutalnej nocnej rzeczywistości. Czeka go naprawdę trudne zadanie. Będzie musiał przeprowadzić swojego pana przez kilka ogromnych poziomów, chroniąc go od wszelkich niebezpieczeństw.

Program **Sleepwalker** (lunatyk) jest kolejną grą platformowo-zręcznościową firmy **Ocean**. Wyróżnia się przede wszystkim atmosferą dobrej zabawy oraz wspaniałą grafiką, widocznie autorów gry nie opuszczało poczucie humoru. Jest to pierwsza gra z serii Comic Relief, którą postanowiła wydać firma **Ocean**. Prezentuje ona zupełnie nowy styl gier platformowych, całkowicie odmienny od tego, który mogliśmy zaobserwować w innych hitach firmy, np. **Addams Family**, **Hudson Hawk**, itd.

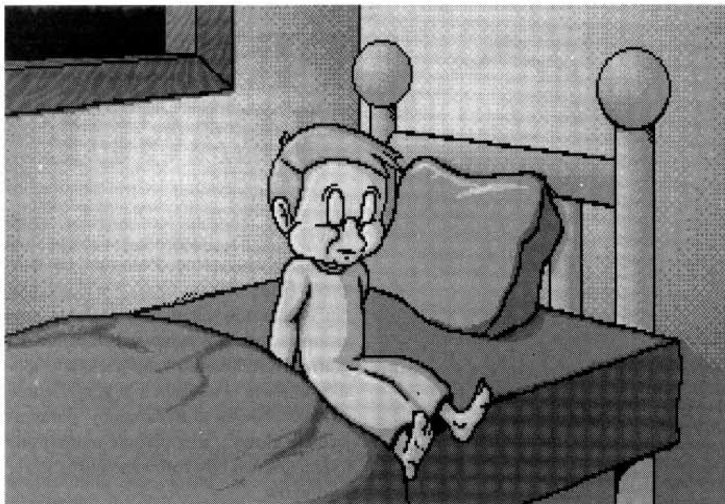
Pies Ralph, który jest głównym bohaterem gry, musi przeprowadzić swojego pana przez wiele trudnych poziomów, aby tego dokonać będzie musiał go popychać, kopać (!), obracać, zrzucać, itp. Biedny kundel będzie miał wiele zagadek do rozwiązania, aby umożliwić swemu panu przedostanie się dalej. Powinniśmy pamiętać, że Lee straci siłę w praktycznie każdej niebezpiecznej sytuacji (spadek z dużej wysokości, zbicie przez gangstera, kontakt z wodą, itp.). Natomiast Ralph jest zupełnie niezniszczalny. Nie wzruszy go zbytnio naelektryzowanie, topienie pod wodą, spadek z ogromnej wieży, czy nawet duszenie przez grubego pytona (!). Musimy zatem odpowiednio wykorzystać jego umiejętności, aby uchronić Lee.

Na początku gry spotkamy się z raczej prostymi zagadkami do rozwiązania. Nie musimy wykonywać jakiś skomplikowanych sekwencji, lecz np. zamknąć klapę w dachu, czy zrzucić i popchnąć odpowiednio głaz tak, aby uniemożliwił wyciek wody. Wszystkie te trudy Ralpha związane są oczywiście z ochroną Lee, który najwyraźniej nie przejawia najmniejszej choć troski o swoje zdrowie i życie, po prostu maszeruje przed siebie, śpiąc przy tym, jak zabity.

Na naszej drodze spotkamy również różnego rodzaju "czarne charaktery". Ralph, na szczęście, nie jest wobec nich zupełnie bezbronny. Przezornie ten mądry pies zabrał ze sobą z domu swój ulubiony patyk, więc może go wykorzystać. Wysoki skok i uderzenie twardym kijem po wali prawie każdego przeciwnika. Nasz piesek będzie musiał często szybko biec, aby wyprzedzić swego pana i uderzyć z całej siły stojącego na ulicy gangstera, w którego stronę nieuchronnie zmierzał Lee.

Musimy pamiętać, że różnego rodzaju przedmioty występujące w grze mogą być bardzo przydatne i należy je wykorzystywać w odpowiedni sposób. Istnieje możliwość zablokowania sobie dalszej gry, np. poprzez niewłaściwe zrzucenie ogromnego bloku lub beczki. Powinniśmy wpierw odpowiednio zbadać sytuację, znaleźć zastosowanie danego przedmiotu i oczywiście miejsce, w którym mamy go odpowiednio użyć.

Ralph musi uważać praktycznie na wszystko. Znakomitym przykładem może tu być fakt, że znajdująca się na początku pierwszego poziomu lina może stać się przyczyną śmierci Lee. Wystarczy, że chłopiec wraz z Ralphem znajdzie się na niej, a pies podskoczy. Nie ma wówczas już ratunku dla jego pana, gdyż ten szybko spadnie z liny i utonie. Ralph musi przewidywać i zapobiegać sytuacjom zagrażającym życiu Lee, nigdy nie





powinien się od niego oddalać na zbyt dużą odległość.

Podczas gry powinniśmy sprawdzać swoje położenie na mapie miasta (klawisz M). Niestety, w dalszych etapach będą widoczne na mapie tylko te jej fragmenty, na których aktualnie znajdują się bohaterowie gry. Aby zobaczyć dalszą część mapy, Ralph musi pobiec w odpowiednią stronę, a wówczas na mapce zostanie wyświetlona następna część miasta. Nie jest chyba możliwe, aby dojść do końca etapu bez korzystania z mapy. Pozwala nam również zlokalizować pułapki oraz potencjalne niebezpieczeństwa, a także zaplanować trasę, jaką będą przemierzali nasi bohaterowie.

Najważniejszą sprawą, którą musimy stale kontrolować, jest wskaźnik żywotności chłopca. Nie jest on nieśmiertelny i nawet stuknięcie o ścianę zabiera mu nieco energii. Szczególnie należy uważać na jego upadki z dużej wysokości, gdyż właśnie one są główną przyczyną utraty energii. Można chłopca powstrzymać przed spadnięciem poprzez odpychanie w inną stronę lub zatrzymanie go w miejscu.

Kolejnym wrogiem chłopca jest woda, nie umie pływać. Tonie szybko i musimy go przed wpadnięciem do niej ratować odpychając chłopca w drugą stronę. Przed zejściem Lee na dany fragment etapu powinniśmy oczyścić teren ze wszystkich potencjalnych pułapek, co jest właściwie niezbędne, jeżeli pragniemy doprowadzić naszego pana do szczęśliwego końca wędrówki. Jeżeli Lee straci całą swoją witalność, wówczas się obudzi i w popłochu ucieknie. Ralph już nigdy nie będzie mógł się pokazać w domu.



Podczas gry możemy również spotkać literki z wyrazu COMIC. Po uzbieraniu wszystkich liter i skompletowaniu wyrazu, co nie będzie łatwe, gdyż litery mogą znajdować się praktycznie wszędzie, Ralph może zostawić na pewien czas swego pana i zająć się kolekcjonowaniem dodatkowej premii punktowej.

Uważam, że większość początkujących graczy będzie miała problemy już na początku gry, w pierwszym (zdecydowanie najłatwiejszym) poziomie. Nie należy się temu dziwić, gdyż gra jest dość trudna. Pierwszą rozterką gracza będzie brak sposobu umożliwiającego przejście Lee na drugą stronę wody. Rozwiązanie jest w tym wypadku dość proste, lecz go nie podam, by nie zmniejszyć atrakcyjności gry. Jedno jest tutaj pewne, nie będzie to tradycyjny sposób, czyli przekopnięcie Lee przez Ralpha na drugą stronę, gdyż to się po prostu nie uda.

Grę cechuje wspaniała i bardzo kolorowa grafika. Animacja postaci jest płynna, a przesuwanie ekranów graficznych bardzo szybkie (Ralph może osiągać "na prostej" zapierającą dech prędkość). Animowane sceny są zrobione doskonale. Efekty dźwiękowe również są na najwyższym poziomie. Bardzo często można usłyszeć świetnie digitalizowane okrzyki, jęki, itp. wydawane przez Ralpha i inne występujące w grze postacie.



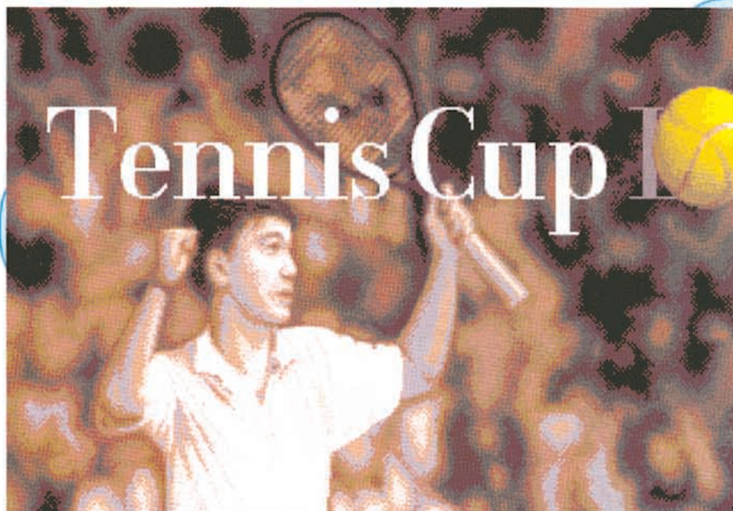
Następną zaletą programu jest prostota obsługi, kontrola nad Ralphem sprowadza się do wykorzystania przycisku Fire w joysticku i poruszania nim w odpowiednią stronę.

Autorzy gry wyraźnie postawili na stworzenie atmosfery dobrej zabawy. Dla przykładu, każdego z pewnością rozbawią perypetie Ralpha, który dla ocalenia swego pana przed wpadnięciem do rzeki przez dziurę w moście, próbuje most naprawić, używając... samego siebie (!). Po przejściu każdego etapu wyświetlany jest krótki, zabawny i atrakcyjnie zrobiony film animowany przedstawiający marzenia Ralpha o tym, co chciałby zrobić swojemu panu.

Sleepwalker jest grą, moim zdaniem, bardzo udaną. Programistom z firmy **Ocean** należą się gratulacje za wspaniały pomysł i równie dobre jego wykonanie. W grze nie znalazłem obniżających jej walory błędów. Uważam, że jest to bardzo udany początek serii gier Comic Relief i z niecierpliwością czekam na następne pozycje z tej serii.

Szymon Grabowski





Producent: Loriciel

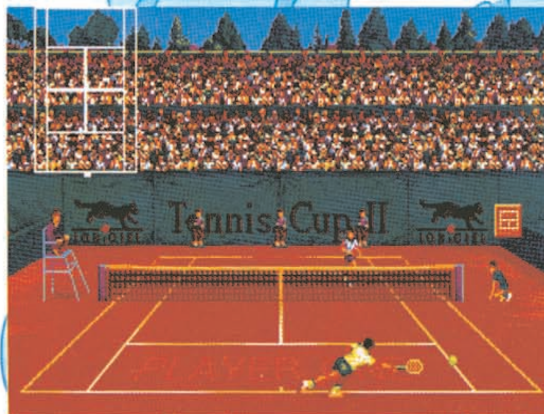
Wielu z Was z niecierpliwością oczekuje nadejścia letnich wakacji, kiedy znów będzie można oddać się przyjemności uprawiania ulubionej dyscypliny sportu. Dla jednych jest to pływanie (na jachcie, w kajaku lub w samych tylko kąpielówkach), inni umiłowali sobie gry zespołowe lub samotne bieganie.

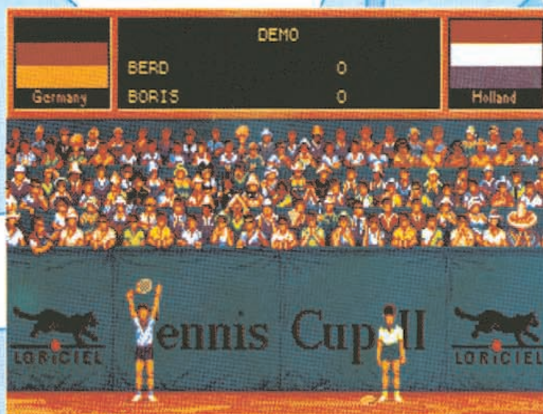
Są również i tacy, dla których najprzyjemniejszą formą spędzania letnich dni jest gra w tenisa ziemnego. Tylko niewielu z nich, po nadejściu jesiennych dni, udaje się kontynuować trening na hali. Pozostałym miłośnikom rakiety i włochatej piłeczki pozostają retransmisje telewizyjne wielkich tenisowych pojedynków oraz zabawa z komputerem. Wśród wielu gier tego typu dostępnych na naszym rynku wybrałem **Tennis Cup II**.

Jest to pod każdym względem perfekcyjnie wykonana gra, dopracowana do granic możliwości, przemyślana i napisana w ten sposób, aby nigdy się nam nie znudziła. Widać to już od pierwszego kontaktu z programem, zamiast standardowej belki wyboru opcji, znajdujemy coś zupełnie innego. Rozpoczynamy grę w holu nowoczesnego ośrodka sportowego, gdzie odbywa się kompleksowe szkolenie następców sław tenisowych kortów. Już na pierwszy rzut oka można zauważyć, że nie znajdujesz się w podrzędnym klubie tenisowym i na pewno zostaniesz potraktowany poważnie. Wszystko zostało urządzone tak, abyś bez zbędnych pytań, mógł dokonać samodzielnego wyboru, czy chcesz dzisiaj stoczyć morderczy pojedynek z jednym z zawodników lub wziąć udział w całym turnieju, a może tylko trochę potrenować.

Na początku, nieco oszołomiony wystrojem wnętrza, przystanąłeś przy ladzie barku z napojami. Jeszcze jeden łyk orzeźwiającego napoju i już można podjąć decyzję. Jeżeli jesteś tutaj po raz pierwszy i nie bardzo wiesz, co ze sobą począć, możesz na najbliższym z monitorów umieszczonych w holu (*DEMO*) pooglądać krótką lekcję gry w tenisa. Jeśli to nie wystarczy i zechcesz sam spróbować swoich sił, powinieneś udać się na lewo w stronę szklanych drzwi z napisem "*Training*". Tutaj nabierzesz wprawy w operowaniu rakietą i nauczysz się właściwego reagowania na zaistniałe podczas meczu sytuacje. Po serii piłek podanych przez maszynę, zostanie wyświetlona statystyka skuteczności Twoich uderzeń. Po kilku takich lekcjach możesz już spokojnie wejść na kort.

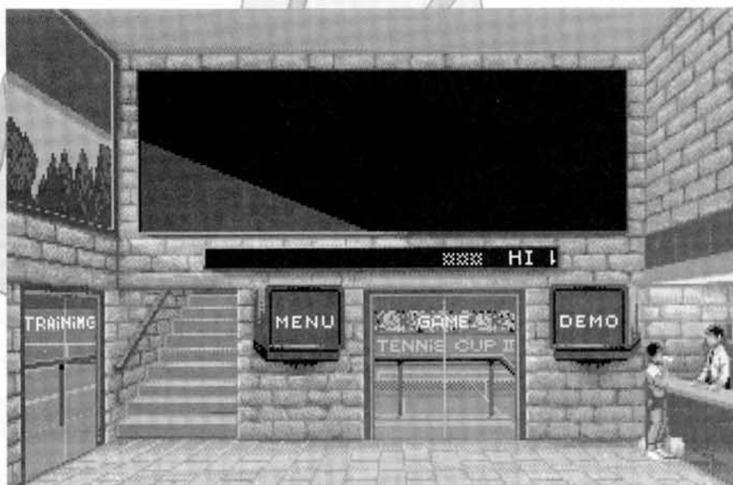
Przechodząc obok monitora z napisem "*MENU*" warto wybrać pożądane opcje gry. Tutaj ustalasz praktycznie wszystkie możliwe parametry gry, począwszy od ilości setów, szybkości gry, rodzaju nawierzchni, poprzez charakterystykę partnera aż do debla (jeżeli wcześniej ustawiono ten rodzaj gry), a skończywszy na przedstawieniu potencjalnych możliwości naszego przeciwnika. Tak więc, praktycznie wszystko możemy dopasować do swoich umiejętności lub chęci.



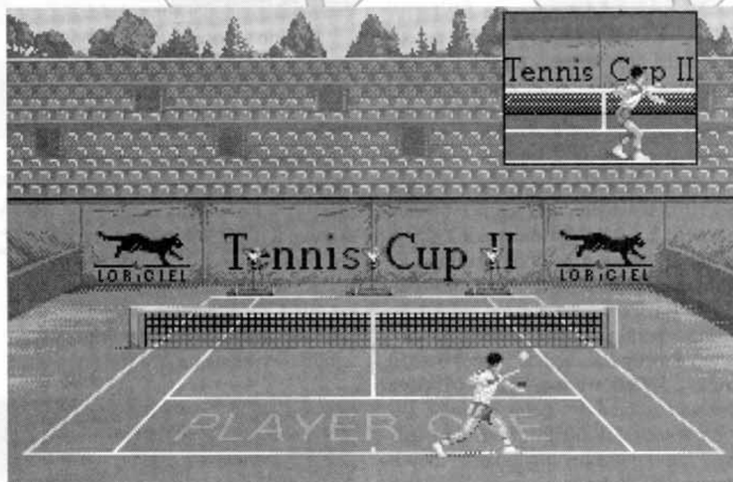




Po czasochłonnych zabiegach doboru przeciwnika i parametrów gry, można wreszcie rozpocząć właściwą grę. Przechodzimy zatem przez szklane drzwi z napisem *"GAME"*. Tutaj jednak kończą się żarty, a zaczyna prawdziwy pojedynek. Przed samym meczem nie obejdzie się bez sportowego gestu, przyjacielski uścisk dłoni, po którym jednak nastąpi twarda i bezpardonowa walka o punkty. Nie ma tutaj już miejsca na sentymenty, za chwilę, na oczach setek widzów, wyłoniony zostanie zwycięzca. Liczy się więc refleks, opanowanie i umiejętności zdobyte na treningach. Od wyniku meczu zależy pozycja jaką zajmiemy w hierarchii zawodników i to, czy następnym razem po drugiej stronie siatki zobaczymy tenisową sławę, czy też początkującego zbieracza piłek. Warto jest więc dużo poćwiczyć, aby można było wspinać się powoli po szczeblach tenisowej kariery. Na najwytrwalszych czeka niezwykła nagroda w postaci olbrzymiego pucharu i oczywiście sława.



Grę **Tennis Cup II** można spokojnie określić mianem najlepszej w swojej klasie. Składa się na to wiele czynników: wspaniała grafika i dopracowana w najdrobniejszych szczegółach animacja postaci, niezwykle realistyczny dźwięk i synteza głosu ludzkiego, żywa i zróżnicowana reakcja publiczności na zaistniałe na korcie sytuacje, ale również bogactwo opcji i możliwość wcześniejszego kompleksowego przećwiczenia wszystkich uderzeń.



W czasie trwania pojedynku, sytuację na korcie obserwujemy z perspektywy człowieka stojącego jakby za naszymi plecami. Dzięki temu można dokładnie śledzić ruchy zarówno przeciwnika, jak i własne, co pozwala szybko korygować popełnione błędy. Ogromną zaletą jest fakt, że podczas gry przeciwnicy dopasowują się do naszych stale rosnących umiejętności, nie pozwalając spocząć na laurach. Dzięki temu wracamy do gry z przyjemnością, niezależnie od tego, czy dopiero zaczynamy tenisową karierę, czy stoimy już na szczycie tenisowej hierarchii.

Tomasz Flanc



ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS odc. 2

Producent: Silmarils

W poprzednim numerze ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH przedstawiłem grę **Ishar - Legend of the Fortress**. Grałem dalej i teraz podzielę się z Czytelnikami zdobytym doświadczeniem.

Wspomniałem poprzednio o niezbyt rozmownym "żelaznym rycerzu". Spotkać go można w labiryncie kolczastych krzewów na północy krainy Osghirod. Jest doskonale przygotowany do walki, posiada potężny oburęczny topór i pełną zbroję (od stóp do głowy). Pojedynek będzie więc bardzo trudny. Jednak warto go pokonać, gdyż posiada wspaniały hełm (*Mental Vision Helmet*), którego użycie jest jednym ze sposobów pokonania niewidzialnych ludzi-jaszczurek żyjących w Fimnuirh (drugą metodą jest użycie zaklęcia *Detect Invisibility*).

Dowódcą niewidzialnych ludzi-jaszczurek jest Brozl. Znajdziemy go na środku jedynej, wielkiej polany w lesie Fimnuirh. Jest on posiadaczem magicznych pierścieni chroniących przed smoczym ogniem. Należy go pokonać i uważnie podnieść pierścienie (są bardzo małe).

PODZIEMIA W RHUDGAST

Dla zdobycia większej gotówki (sztuk złota) w celu lepszego wyekwipowania naszej drużyny warto udać się do podziemnego labiryntu, do którego wejście znajduje się w południowej części krainy Rhudgast. Oprócz złota, możemy tam znaleźć (i zabrać ze sobą) broń, żywność, tabliczkę z magicznymi runami (*Rune Tablet*) i niezbędną do sporządzania magicznych napojów butelkę (*Magic Flask*).

Lochy składają się z dwóch części:

1. Dostęp do pierwszej z nich uzyskujemy przy pomocy dźwigni znajdującej się we wschodniej części labiryntu. Jako przeciwnicy występują tutaj "żywe trupy" - Zombi. Radzę nie ruszać drugiej dźwigni. Po jej opuszczeniu zamykają się wszystkie wyjścia z labiryntu i cała drużyna zostaje w nim uwięziona na zawsze.

2. Zachodni fragment podziemi jest zdecydowanie ważniejszy (z uwagi na znajdujące się tam przedmioty). Dzieli się on na dwa mniejsze fragmenty.

Do jednego z nich broni dostępu olbrzym - bardzo groźny przeciwnik. Należy stosować tutaj następującą technikę walki: podejście, atak, wycofanie się i wyleczenie ewentualnych zranień oraz ponowny atak, itd... Taka taktyka bywa skuteczna także w innych przypadkach, szczególnie wtedy, gdy spotkamy się z wyjątkowo groźnymi przeciwnikami.

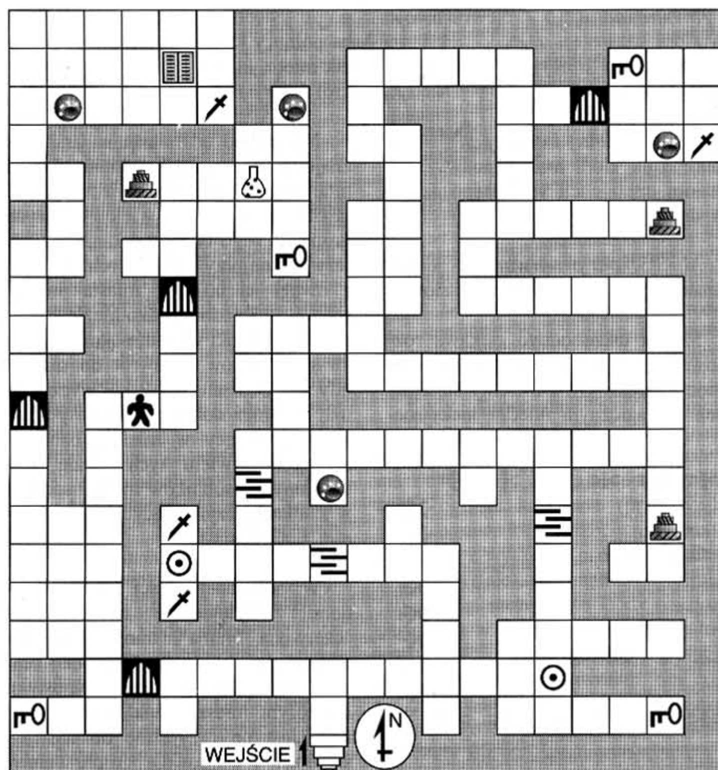
Drugi fragment tej części labiryntu jest zamieszkany przez wielkie pająki, które mimo groźnego wyglądu nie są zbyt wymagającym przeciwnikiem.

Przedstawiona na sąsiedniej stronie mapa podziemnego labiryntu powinna pomóc w jego przejściu.

Dalej na wschód od Aragarth znajduje się kraina Silmatil. Nie jest to zbyt ciekawa okolica. Krążą po niej bandy napastliwych i nieźle wyszkolonych w walce mieczem barbarzyńców. W jej północnej części można zetknąć się z niezbyt sympatycznym olbrzymem, uzbrojonym w wielką maczugę. Pokonanie tego przeciwnika zwiększy nasz zapas gotówki o 10 tys. sztuk złota (!). Idąc dalej na północ, na wysuniętym w morze języku lądu można znaleźć żółwia (*Ygwen Turtle*).







Podziemia w Rhudgast



MIASTO W URSHURAK

Jeżeli po opuszczeniu Silmatilu pójdziemy prosto na południe, to dotrzemy do krainy Urshurak. Znajduje się tutaj duże, otoczone murami obronnymi miasto, z bramami od północy i od zachodu. Jest to doskonała (choć dosyć droga) baza do dalszych wypadów. Można też tutaj dokonać zakupów i zrekrutować nowych towarzyszy podróży. Dużym ułatwieniem powinna być mapa miasta z zaznaczonymi na niej najważniejszymi dla naszej drużyny miejscami.

W mieście znajdują się:

1. Tawerny.

Można w nich usłyszeć wiele interesujących rozmów, dających nowe, istotne informacje oraz najeść się i wypocząć. Ceny są zróżnicowane (w sztukach złota).

A - posiłek - 660, nocleg - 1220.
B - posiłek - 740, nocleg - 1380.
C - posiłek - 700, nocleg - 1300.
D - posiłek - 820, nocleg - 1540.
E - posiłek - 780, nocleg - 1460.

2. Sklepy.

Są doskonale wyposażone, choć jak można się domyśleć, ceny są tutaj wyższe, niż u wcześniej napotkanych kupców (w szukach złota).

S - można nabyć dowolny rodzaj broni:

Short Sword (+1) - krótki miecz - 2500.
Long Sword (+2) - długi miecz - 4900.
Flail (+2) - cep - 3800.
Mace (+3) - maczuga - 4200.
Crossbow - kusza - 6000.
Arrow (20 sztuk) - strzały - 650.
Axe (+1) - topór - 1600.
Heavy Axe (+4) - ciężki topór wojenny - 7500.
Throwing Dagger (+1) - sztylet do rzucania - 1300.

T - żywność i składniki do sporządzania magicznych napojów:

Food (5) - żywność - 400.
Salamander Oil - olej salamandry - 600.
Dried Mistletoe - suszona jemioła - 400.
Rat Brain - szczurzy mózg - 800.
Gargoyle Claw - pazur gargulca - 950.
Dragon Bone - kość smoka - 1500.

U - pancerze różnego typu:

Leather Armour (+2) - lekka zbroja - 2000.
Chainmail (+4) - stalowa kolczuga - 3700.
Heavy Armour (+6) - ciężka zbroja - 8000.
Heavy Shield (+2) - ciężka tarcza - 2800.
Light Helmet (+1) - lekki hełm - 1500.
Heavy Helmet (+3) - ciężki hełm - 2600.

3. SZKOŁY.

I - *"Szkoła zręczności"* - płatność za przeszkolenie wynosi 1500.

J - *"Szkoła mądrości"* - 1000 s. z.

K - *"Szkoła czarnoksiężników"* - liczba za zaklęciem razy 3000 s. z. Dostępne tutaj czary:

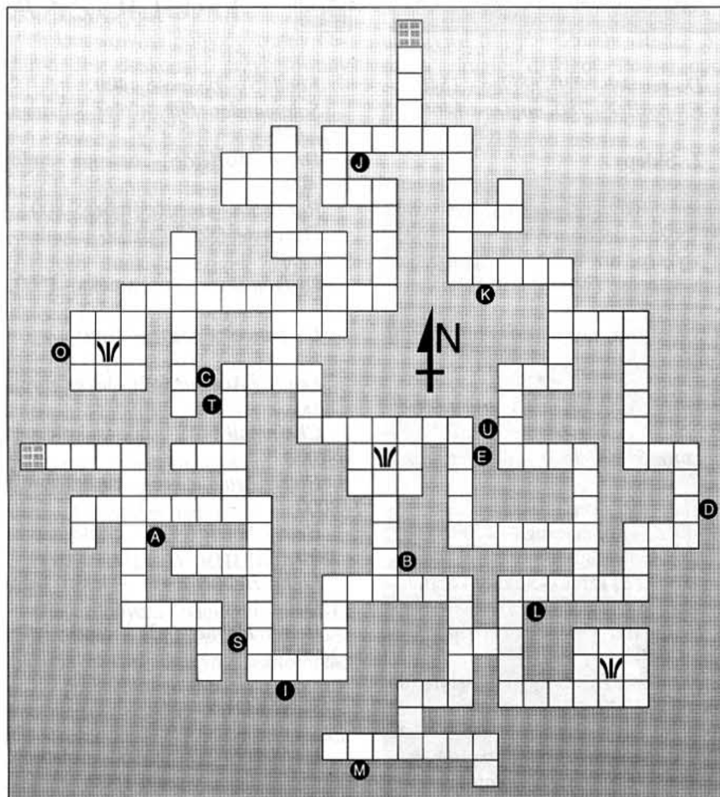
Protection 3 - ochrona postaci przed ciosami.
Blindness 3 - oślepienie wroga.
Radar 3 - lokalizacja wrogich sił.
Dissolve 6 - rozpuszczanie.
Inversion 4 - odwrócenie, inwersja.
Psyshic (psychic?) *Hammer 6* - psychiczny młot.
Confusion 3 - tworzenie zamętu.
Lighting 4 - rzucenie błyskawicy (bardzo skuteczne).
Binding 5 - związanie.
Invulnerability 6 - niewrażliwość na ciosy.
Detect Invisibility 4 - wykrycie rzeczy niewidzialnych.

L - *"Szkoła inteligencji"* - za 1500 sztuk złota można podwyższyć poziom inteligencji wybranego członka drużyny.

M - *"Szkoła przetrwania"* - jednorazowe szkolenie za 2000 sztuk złota.

Można także odbyć ciekawą rozmowę z jednym z dawnych kompanów księcia Jarela (O). Dowiemy się również o magicznym mieczu nieżyjącego już księcia, znajduje się on w skale, na północy krainy Baldoron (podobnie jak miecz, który wyciągnął z kamienia król Artur).

Miasto w Urshurak



Na zachód od miasta w Urshurak znajduje się kraina Kandomir. Panują tutaj niepodzielnie Orkowie, mogą pojawiać się nawet w wieloosobowych grupach! Tego typu spotkanie nie należy do najprzyjemniejszych. Jednak, z uwagi na bliskość miasta można traktować Kandomir jako niezłe źródło gotówki: szybki wypad, pokonanie kilku grup Orków i powrót do miasta, gdy siły oddziału są bliskie wyczerpania. Również dobrym źródłem gotówki są grasujący w mieście bandyci, szczególnie wielu tych nieźle wyszkolonych osobników można spotkać w zaułkach przylegających do zachodniej bramy miasta.

W północnej części krainy Kandomir znajduje się teleportacyjna "czerwona brama", transportuje ona oddział do Baldaronu. Niedaleko bramy, znajduje się samotne domostwo, w którym mieszka znakomity alchemik. Jest on przyjaźnie do nas nastawiony i ofiarowuje grupie cenny, choć na razie niezbyt zrozumiały pergamin z tajemniczymi zaklęciami:

SCHLOUMZ - PHYSICAL REGENERATION - regeneracja fizyczna.

GHOSLAM - PSYCHIC REGENERATION - regeneracja psychiczna.

CLOPATOS - INVULNERABILITY - odporność na ciosy.

DROULI - CURE BLINDNESS - leczenie ślepoty.

WORGAZ - APNEA - (?).

ZARKLUG - DISRUPT CHARME - odczarowanie zaklęcia.

ARBOOL - PIG DETRANSFORMATION - retransformacja świnki (?).

KRAKOS - BRAIN WASH - pranie mózgu (sic!).

Ciąg dalszy (zapewne) nastąpi...

Jacek Ilczuk



BODY BLOWS

Producent: Team 17

Powstało już wiele gier w stylu bij - zabij, walki wschodu itp. Najlepszą z nich był DO TEJ PORY ***Street Fighter II***, który sprawił innym tego rodzaju programom prezent na Święta Bożego Narodzenia - wyłączył je zupełnie z rywalizacji o pierwsze miejsce.

Firma **Team 17** znana nam jest z wielu wspaniałych produktów (***Project X***, ***Alien Breed***, ***Assassin***, ***Superfrog***). Właśnie ta firma opracowała najnowszą bijatykę, która moim zdaniem jest najlepszą w swoim rodzaju i LEPSZĄ od ***Street Fightera II***.

Postacie w **Body Blows**, bo o tej grze tu mowa, są po prostu niesamowite - jest to chyba jedyne słowo, jakie można tutaj użyć. Dużo większe, niż w ***Street Fighterze*** i jeszcze lepiej animowane. Tło jest również zaskakujące. Znane nam ze ***Street Fightera*** animacje tła, spotykamy również tutaj, jednak są lepiej wykonane i jakby bardziej płynne.

Mamy cały szereg postaci do wyboru, wszystkie są perfekcyjnie dopracowane graficznie i świetnie animowane. Szokuje również łatwość sterowania nimi podczas walki. Nie ma tutaj różnych mozolnych i bardzo trudnych do wykonania kombinacji joystickiem, aby stworzyć ciosy specjalne, które w **Body Blows** występują. Aby je uzyskać wystarczy chwilę przytrzymać przysick FIRE w joysticku, a następnie puścić, gdy wypełni się odpowiedni wskaźnik. W grze występuje ogromna ilość możliwych ruchów. Jednak nie będziemy musieli w ogóle wykorzystywać klawiatury. Jestem bardzo ciekawy, w jaki sposób programiści z **Team 17** uzyskali tak ogromne postacie (dochodzące do wielkości 3/4 ekranu) przy żadnej stracie szybkości. Pewne spowolnienie można odczuć dopiero wtedy, gdy oddajemy przeciwnikowi ostateczny cios, który go znokautuje. Sprawia to jednak bardzo realistyczne wrażenie, np. nasz przeciwnik ma już prawie zero siły i wykonuje w tym momencie desperacki skok w naszą stronę, my natomiast robimy szybki unik, uderzając zaraz potem pięścią. Oczywiście, trafiamy przeciwnika i powoli spada on na ziemię. Kończy to ostatecznie cały pojedynek.

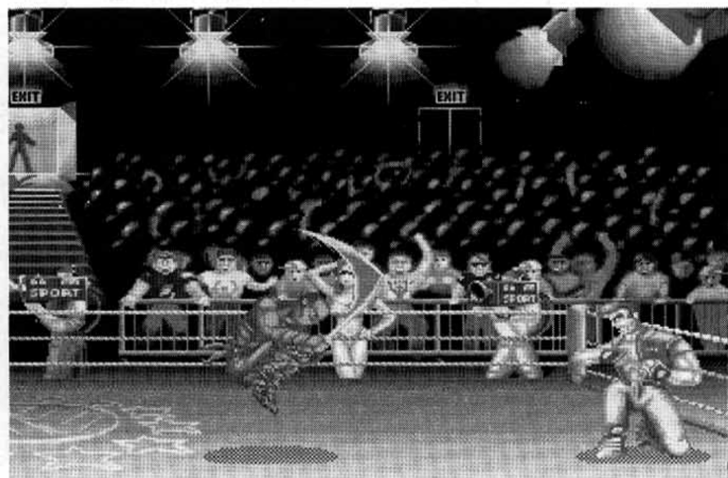
Body Blows daje nam również możliwość "ściągnięcia" przeciwnika w kąt ringu i bezlitosnego wykończenia delikwenta, używając np. kombinacji: ogniste kopnięcie (przeciwnik pada), ognista kula (przeciwnik pada), kopnięcie z wyskoku (przeciwnik pada i już nie wstaje). Daje nam to ogromną satysfakcję, szczególnie kiedy naszym partnerem w grze jest nie zawsze lubiany kolega. Jeżeli nie mamy wystarczającej siły, aby udowodnić mu coś w rzeczywistości, wówczas możemy zaprosić go do komputera, załadować grę **Body Blows** i sprać go bezlitośnie. Wiąże się to z pewnym ryzykiem, gdyż istnieje także taka możliwość, że rozjuszony wynikiem komputerowego pojedynku kolega może zemścić się na nas już w realnym świecie.

Po kilku "rundkach" w **Body Blows** stwierdzam, że gra całkowicie mnie oczarowała. Nie będę już rozczulał się nad jej fenomenalną grafiką, gdyż zrobiłem to już wcześniej. Przedstawię jeszcze dwóch moich ulubionych bohaterów gry (mimo, że istnieje cała masa innych). Pierwszy z nich to prawdziwy twardziel. Posiada bardzo mocną nogę i jeszcze nikt nie wytrzymał jego super ognistego kopnięcia z obrotem. Jego (i moim) ulubionym ciosem jest ognista kula. Poprzez siłę woli (coś takiego!) potrafi on wygenerować kulę energii, która położy z nóg nawet najwytrwalszego i najsilniejszego przeciwnika. Jedyny ratunek przed tym atakiem, to przeskoczenie tej kuli, jednak udaje się to bardzo rzadko i wiąże się z takim ryzykiem, jeśli dostaniemy od twardziela kulą będąc w powietrzu, wówczas tracimy o wiele więcej siły.

Drugim z moich ulubionych wojowników jest ninja. Na turniej **Body Blows** przywiózł on swój bardzo ostry miecz i potrafi skutecznie go wykorzystać. Krzycząc "NINJAMA!" (słyszy się coś jak "piżama!") zaczyna wirować w powietrzu i ciąć przeciwnika wspomnianym mieczem - jest wtedy bardzo niebezpieczny. Ninję może powstrzymać ogniste kopnięcie, warto więc wówczas wykorzystać tę specjalną umiejętność. Ulubionym wybiegiem ninji jest efekt SHADOW, czyli znikanie. Nie widzisz go, nie słyszysz, ale on jest i wysysa z Ciebie cenną energię.

Zatrzymam się w tym miejscu, pozwalając Czytelnikom na samodzielne zapoznanie się z **Body Blows**. Myślę, że nikt nie będzie żałował czasu poświęconego na tę grę. Ani połamanych joysticków.

Szymon Grabowski



F/A-18 INTERCEPTOR

Producent: Electronic Arts

Są takie gry, do których powracamy pomimo upływu lat. Pojawiają się nowe, bardziej rozbudowane i często efektowniejsze programy, ale sentyment pozostaje.

Dla mnie takimi "białymi krukami" pozostają dwie gry: **F/A-18 Interceptor** (**Electronic Arts**) i **Fighter Bomber** (**Activision**). Oba programy pochodzą z 1988 roku, mają więc, jak na gry, dość sędziwy wiek. Wyznaczyły jednak nowy kierunek w rozwoju symulacji lotniczych. Właśnie to im zawdzięczamy takie standardowe dziś elementy jak: płynna grafika wektorowa, możliwość oglądania samolotu z zewnątrz (pod dowolnym kątem), śledzenie wystrzelonego pocisku (**Fighter Bomber**), itp.

Zastanawiałem się, czy dla młodego pokolenia użytkowników, wychowanego na tak rozbudowanych symulatorach lotniczych, jak **Birds Of Prey**, będzie coś atrakcyjnego w poczciwym **F/A-18 Interceptor**. Bądź co bądź, przemawiają przeze mnie długie godziny spędzone przy opanowywaniu trudnej sztuki latania na *F-18* lub *F-16*. Doszedłem jednak do wniosku, że jest w tym coś więcej, niż tylko sentyment.

Co więc przemawia na korzyść **Interceptora**? Przede wszystkim szybkie i płynne reakcje samolotu na ruchy joysticka. W rzadko której symulacji tak wiernie wypadają powietrzne akrobacje. Niewiele też można zarzucić przebiegowi startu i lądowania.

Zastosowana grafika wektorowa nie jest bardzo szczegółowa, ale bardzo dobrze odwzorowuje poszczególne obiekty, co jest niezbędne dla prawidłowego przebiegu gry. Można łatwo odnaleźć wrogi samolot, czy własny lotniskowiec, jak i inne charakterystyczne elementy krajobrazu (wieże kontrolne, wysokie budynki, mosty itp.). Szczególnie imponująco wypada najazd kamery z widoku satelitarnego, poprzedzający start do poszczególnych zadań bojowych. Daje to nam możliwość dokładnego obejrzenia samolotu stojącego na pasie startowym.

W niezwykły sposób rozwiązano opcję treningu lotniczego. Dla zupełnie początkujących przewidziano tzw. *lot demonstracyjny*, w którym rola grającego ograniczona jest do podziwiania precyzyjnego, sterowanego przez komputer, lotu. Następnie przechodzimy do "demonstracji manewrów", gdzie z pozycji pasażera poznajemy podstawowe lotnicze figury, np. beczka, pętla czy lot odwrócony. Teraz przychodzi pora na zajęcie miejsca za sterami maszyny. Czeka nas samodzielny start, a później powtarzanie manewrów lecącego przed nami instruktora. Gdy jesteśmy już dostatecznie pewni swoich umiejętności następuje egzamin. Aby zdać egzamin należy wystartować z lotniskowca, nabrać wysokości, utrzymać się bezpiecznie w powietrzu i następnie powrócić na pokład okrętu. Dopiero po wykonaniu tego zadania zostajemy dopuszczeni do lotów bojowych. Jak wynika z powyższego opisu, **F/A-18 Interceptor** świetnie się nadaje dla wszystkich początkujących w komputerowym lataniu.

Podstawowe misje bojowe dotyczą zadań typowych dla lotnictwa myśliwskiego. Wymagają one od pilota umiejętności samodzielnego odnalezienia oraz zidentyfikowania celów.

Scenariusze oferują m. in.:

- *Nagłą operację obronną*, w której mamy udaremnić próbę ataku na samolot transportujący Naczelnego Dowódcę.
- *Operację poszukiwawczo-ratunkową*, w której należy odnaleźć i uratować zaginionego pilota.
- *Akcję przechwytywania porwanych samolotów*, w której mamy powstrzymać porwane dwa samoloty *F-16* uciekające za granicę.

Jeżeli zdecydujemy się powtórzyć już raz wykonaną misję, wówczas trafimy na znacznie lepiej wyszkolonych przeciwników, co podniesie wymagania stawiane przed nami.

Startując z lotniska lądowego, mamy do wyboru jedną z dwóch maszyn: *F-16 Fightning Falcon* lub *F/A-18 Hornet*. Są to samoloty wielozadaniowe, co w praktyce oznacza, iż mogą one z równym powodzeniem wykonywać loty bombowe, myśliwskie lub zwiadowcze. W **F/A-18 Interceptor** położono główny nacisk na ich rolę przechwytującą. Stąd jako główne uzbrojenie zastosowano pociski klasy powietrze-powietrze typu *Amraam* - zasięg ok. 48 km, naprowadzanie aktywną głowicą radarową oraz *Sidewinder* - zasięg ok. 18 km, kierujące się na źródło promieniowania podczerwonego. Oba samoloty wyposażono również w szybkostrzelne działko typu GE M61 kalibru 20 mm, niezwykle skuteczną broń w walce na mały dystans.

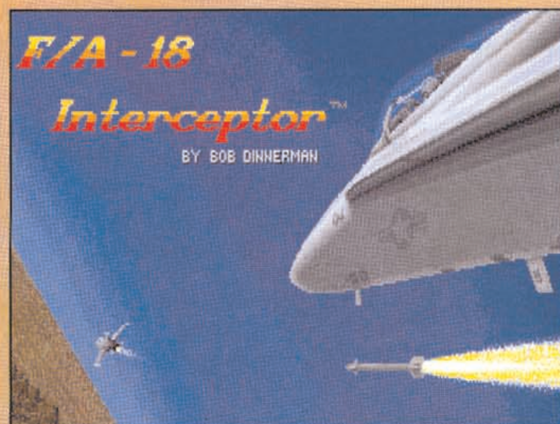
F/A-18 Interceptor pozostaje nadal interesującą pozycją wśród lotniczych symulacji. Pod względem oferowanych możliwości, daleko mu co prawda do najnowszych programów tego typu. Posiada on jednak specyficzną atmosferę pozwalającą na pełne utożsamienie z rozgrywającą się na ekranie akcją. Sterowanie wybranym samolotem oraz przygotowanie się do każdej misji umożliwia dołączona przez dystrybutora polska instrukcja do programu.

Tomasz Łoboda

Program jest rozprowadzany w zestawie ***"Air * Land * Sea"*** *przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:*

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

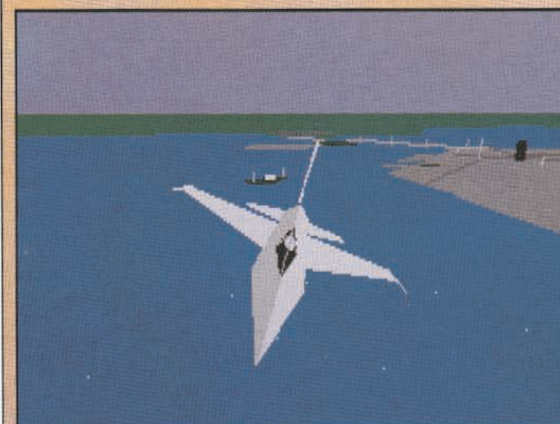


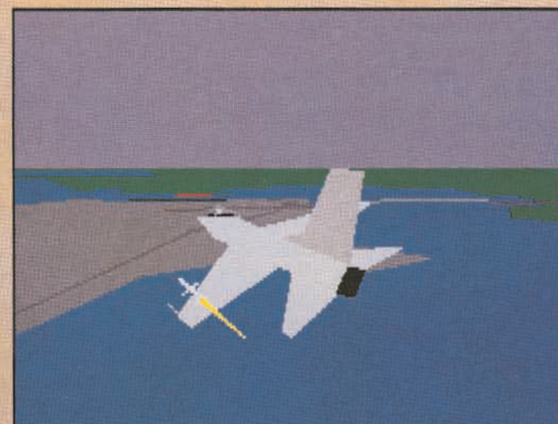

F/A-18
Interceptor™
BY BOB DINNERMAN



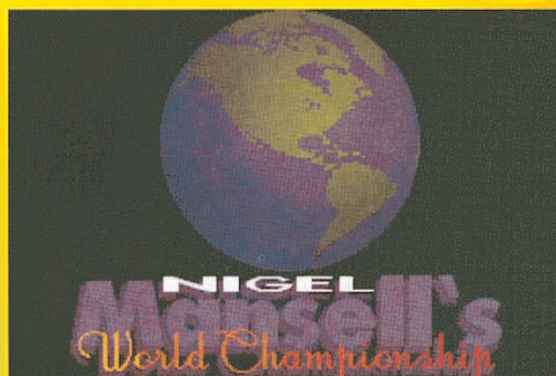



627
KT
17460
FT
EJECT
BRAKE
GEAR
ECM











Producent: Gremlin

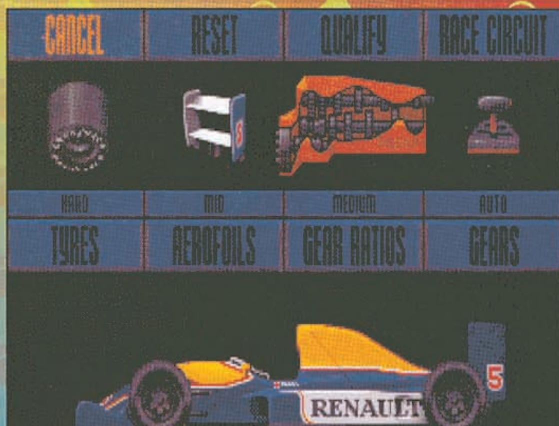
Do dziś nie wiadomo skąd programiści z **Gremlin Graphic** wiedzieli, że rok 1992 będzie dla Nigela Mansella rokiem triumfu w wyścigach Formuły Pierwszej. Niemniej jednak przyjęli oni takie założenie i w rezultacie powstał program **Nigel Mansell's World Championship**, który teraz mam przyjemność zaprezentować.

Muszę nadmienić, że do tej pory nie wiedziałem zbyt dużo o wyścigach Formuły 1. Oglądając od czasu do czasu przekazy telewizyjne z tych wyścigów, myślałem, że są to po prostu spotkania grupy zapaleńców, którzy uwielbiają jazdę niezwykle szybkimi samochodami. Jednak już po kilkunastu minutach spędzonych przy grze **Nigel Mansell's World Championship**, uświadomiłem sobie swój błąd myślowy w ocenie tej konurencji sportowej. Zrozumiałem, że wszystko tutaj kręci się nie tylko wokół tego, aby szybciej od przeciwników przekroczyć linię mety, ale również wokół wielkich emocji, co program szybko pozwolił mi odczuć.

Gra jest sygnowana imieniem wielkiego kierowcy naszych czasów - Nigela Mansella. Może w ten sposób autorzy chcieli zapewnić swojemu programowi powodzenie (wychodząc z założenia, że jeżeli słynny patron odnosi sukcesy, to gra także musi dobrze się sprzedawać). W moim przypadku pomysł się sprawdził, gdyż **Nigel Mansell** przykuł mnie do monitora na ładnych kilka godzin.

Program wprowadza nas w świat Mistrzostw Formuły Pierwszej, w 1992 roku. Możemy wziąć udział w pełnym cyklu startów w sezonie, jak również wybrać pojedynczy tor w celu sprawdzenia swoich sił. W ten sposób możemy zapoznać się ze wszystkimi trasami i trochę się zaznajomić z techniką jazdy innych kierowców. Ta wiedza na pewno będzie rzutowała na ilość naszych zwycięstw odnoszonych w trakcie mistrzostw.

Jeżeli natomiast jesteś zupełnym nowicjuszem w tego typu grach, zapraszam do skorzystania z opcji *"Practice"*. Z toru znikają wówczas wszystkie przeszkody, a my mamy szansę zwiększania naszych umiejętności samotnie, bądź korzystając z pomocy samego Nigela Mansella. Wówczas jego twarz pojawia się w rogu ekranu i udziela krótkich komentarzy dotyczących naszego sposobu jazdy. Niestety, ta opcja nie została zbyt starannie dopracowana, gdyż uwagi te ograniczają się do zupełnie oczywistych, np. "nie zjeżdżaj z trasy", albo "szybciej, pospiesz się". Natomiast bardziej pomocny jest zarys toru, na którym aktualnie się znajdujemy









z zaznaczoną pozycją naszego bolidu oraz samochodów rywali (jeśli bierzemy udział w normalnym wyścigu).

Gdy mamy już dosyć nudnej praktyki, możemy przejść do czegoś poważniejszego. Udział w Mistrzostwach Formuły Pierwszej obliguje nas do wzięcia udziału w szesnastu rajdach po najsłynniejszych torach świata. Niestety trasy niektórych z nich nie w pełni zgadzają się z tym, co obecnie można zobaczyć w rzeczywistości (kształt toru Silverstone, który widzimy w programie pochodzi sprzed dwóch lat). Przeciętnemu graczowi nie sprawia to jednak większej różnicy, a same trasy wcale nie należą do łatwych i wymagają całkiem dobrego opanowania techniki prowadzenia bolidu, który pędzi ze średnią prędkością 150 km/h. Przed startem otrzymujemy raport o stanie pogody, który podaje nam w procentach szanse na deszcz. Zależne to jest od tego, w którym zakątku kuli ziemskiej odbywają się akurat wyścigi. Zwykle jednak opady zdarzają rzadko, natomiast częściej możemy zobaczyć ciemne chmury zwiastujące deszcz. W sumie warunki pogodowe są na tyle zróżnicowane, że nie znudzimy się szybko, patrząc wciąż w jedno i to samo niebo. Od warunków atmosferycznych zależy to, jakie wybierzemy opony: twarde, miękkie, czy specjalne - przewidziane na śliską nawierzchnię. Dokonujemy tego poprzez opcję *"Tuning Your Car"*. Oczywiście, jeżeli raport pogodowy zapowiada deszcz, założymy opony na śliską trasę. W trakcie wyścigu można opony zmieniać, zajeżdżając do boksu. Opony miękkie zwiększają przyczepność samochodu do podłoża, co umożliwia łatwiejsze pokonywanie zakrętów. Wadą tego ogumienia jest natomiast szybsze zużycie i konieczność jego wymiany w trakcie rywalizacji (przeciętnie dwa razy na wyścig), co pochłania cenne sekundy. Używając tej samej opcji (*"Tuning Your Car"*) możemy również ustawiać współczynniki zmiany biegów. Program przewiduje trzy takie współczynniki: *Low* - niski, *Medium* - średni oraz *High* - wysoki. Określają one zależność pomiędzy przyspieszeniem, a maksymalną do uzyskania prędkością. Niski współczynnik daje nam znakomite przyspieszenie, ale redukuje szybkość bolidu. Wysoki na odwrót, pozwala na uzyskanie bardzo dużych prędkości, ale przyspieszenie naszego samochodu jest wówczas mniejsze. Natomiast średni odzwierciedla równowagę pomiędzy tymi dwoma cechami.

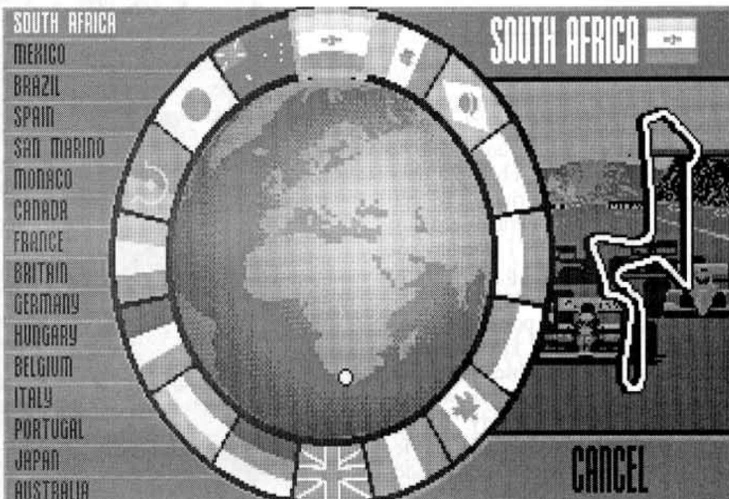
Możemy również wybrać w jaki sposób zamontowane zostaną w naszym bolidzie stateczniki. Ich pozycja ma wpływ na płynność skrętów, opływowość kształtu, a w związku z tym na uzyskiwane prędkości itp. Dobrym rozwiązaniem jest tutaj pozostawienie wszystkich wskaźników w pozycji *"default"* chyba, że warunki pogodowe są trochę niepewne. Aha, zapomniałem jeszcze dodać, że gramy używając myszki, klawiatury, lub joysticka. Polecam joystick, gdyż ten sposób jest najbardziej ekscytujący.

Dla początkujących autorzy przewidzieli również automatyczną skrzynię biegów. Znacznie ułatwia to prowadzenie pojazdu, gdyż w feworze walki niedoświadczonym kierowcom często brakuje czasu na myślenie o konieczności płynnej zmiany biegów. Pełną kontrolę nad samochodem gwarantuje jednak tylko ręczne zmienianie biegów.

Po uporaniu się z ustawianiem wszystkich opcji programu przechodzimy do właściwego wyścigu. Pozycja startowa zależy od czasu, który Twój bolid uzyskał podczas kwalifikacji. Mamy wówczas do pokonania jedno okrążenie. Na trasie spotkamy inne pojazdy, które będą nam przeszkadzać. Należy je tylko szybko wymijać, gdyż głównym celem jest tutaj czas, a nie przepychanki. Po ukończeniu rundy kwalifikacyjnej podane zostanie miejsce, z którego będziemy startować. Wówczas mamy przed sobą już tylko krótką chwilę pełnego napięcia oczekiwania, gdy światła z czerwonych zmienią się na zielone i gaz do dechy! Od dobrego startu zależy bardzo wiele. Cenna przewaga uzyskana nad przeciwnikami bardzo się przydaje, gdyż pozostali zawodnicy należą do światowej czołówki i później możemy mieć problemy z odrobieniem poniesionych na starcie strat czasowych.

Nigel Mansell's World Championship nie jest oczywiście jedyną symulacją wyścigów Formuły 1. Nie oddaje tak dokładnie realiów prawdziwego rajdu, jak **Formula One Grand Prix** firmy **Microprose**, nie jest tak szybki, jak **Vroom**, nie posiada także wyszukanych efektów dźwiękowych. Natomiast jego mocną stroną jest miła dla oka grafika oraz wciągająca atmosfera wyścigu, jaką ten program stwarza. Gra na pewno dostarczy wielu wrażeń, nie tylko miłośnikom wyścigów Formuły Pierwszej.

Piotr Orcholski





Producent: Electronic Arts

Centurion jest strategiczną grą wojenną, której celem jest stworzenie imperium obejmującego 26 prowincji w Europie, Azji i Afryce Północnej. Zaczynasz grę jako oficer, mając do dyspozycji jeden legion piechoty stacjonujący w macierzystej prowincji - Italii. Z tymi niewielkimi siłami rozpoczynasz tworzenie własnego imperium poprzez podbijanie kolejnych krajów, bądź też nakłanianie ich władców do sojuszu z Rzymem. Ważnym elementem gry jest gospodarka w podporządkowanych prowincjach, gdyż wpływy z podatków i napływ rekrutów z terytorium całego imperium, umożliwiają uzupełnianie strat bojowych (zazwyczaj niemałych) i tworzenie nowych legionów.

PRZEBIEG GRY

Po uruchomieniu programu, na ekranie ukazuje się mapa przyszłego imperium, podzielona na 27 krajów. Terytoria, które należą do Ciebie są ograniczone niebieską obwódką (prowincje Twojego imperium). W prawym górnym rogu ekranu znajdują się napisy END TURN i aktualny rok (początkowo 275 r. p.n.e.). Teraz "kliknięcie" LPM (Lewym Przyciskiem Myszy) na rok powoduje przejście do menu gry, w którym można ustawiać stopień trudności programu, albo wykonać operacje dyskowe (zapisać lub odczytać stan gry. Istnieje także możliwość wyłączenia dźwięku, co wydatnie skraca czasy ładowania i czyni grę płynniejszą.

Program jest podzielony na fazy o długości jednego roku, "kliknięcie" LPM na napisie END TURN powoduje przejście do następnego roku (fazy), "kliknięcie" LPM na niezależny kraj powoduje ukazanie się informacji o nim, a po "kliknięciu" na opanowanym terytorium ukazuje się menu, za pomocą którego można:

- wydać rozkazy legionom (*Legions*),
- ustalić wysokość podatku (*Tribute*),
- zorganizować igrzyska (*Hold Games*),
- ustalić jednakowy podatek dla wszystkich prowincji (*Tribute Policy*),
- zbudować lub rozbudować flotę (*Build Fleet*),
- splądrować prowincję (*Plunder*),
- przejrzeć spis prowincji (*Province List*).

Flotę można budować tylko w tych prowincjach, które mają dostęp do morza. Opcja *Tribute Policy* jest dostępna tylko w Italii.

OPIS ROZKAZÓW

Legions (legiony)

a). Raise Legion (formowanie legionu):
- *Infantry Legion* (legion piechoty) - koszt 20 Talentów,
- *Cavalry Legion* (legion kawaleryjski) - koszt 40 Talentów,
- *Consular Army* (armia konsularna) - koszt 60 Talentów.

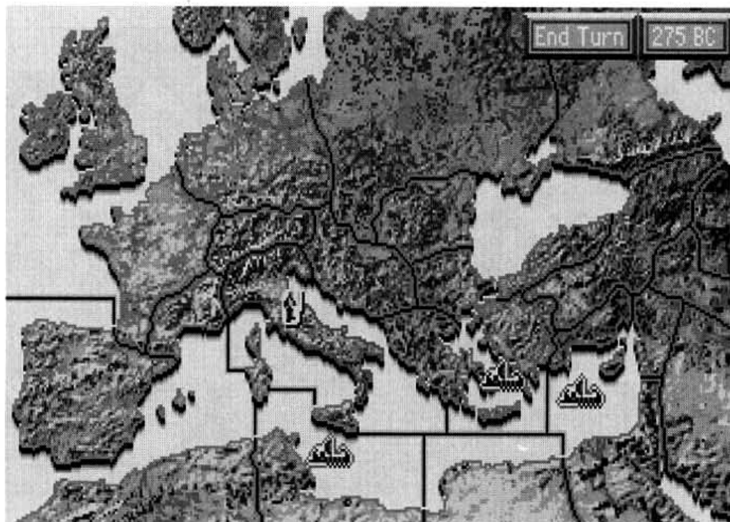
b). Strenghten Legion (wzmocnienie legionu poprzez mobilizację rekrutów z prowincji).

c). Move Legion (przemieszczenie legionu do sąsiedniego kraju).

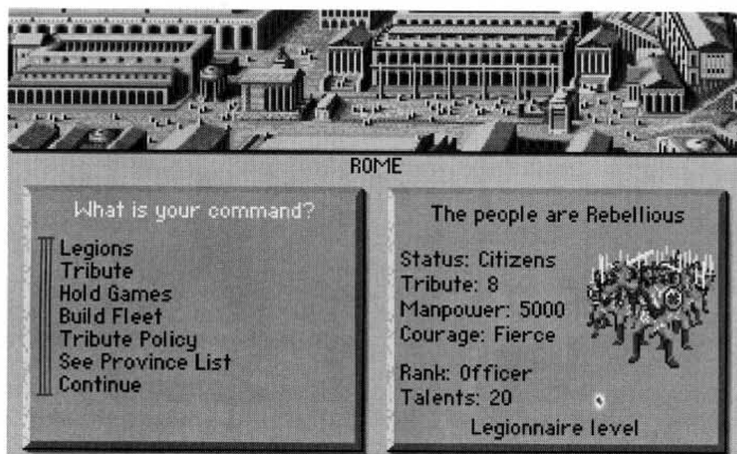
d). Upgrade Legion (przekształcenie legionu np. z *Infantry Legion* na *Cavalry*).

e). Legion List (spis legionów będących w Twojej dyspozycji).

W ciągu jednej fazy gry nie można jednocześnie sformować lub wzmocnić







legionu i wyruszyć nim do walki. Legionami rangi wyższej niż *Infantry Legion* można dowodzić dopiero po osiągnięciu odpowiedniego stopnia wojskowego. Legiony mają ograniczoną liczebność podstawowową, w zależności od rangi odpowiednio: 4200, 4500 i 6600 ludzi.

Tribute (podatki)

- *Exempt this Province* (zwolnienie prowincji z podatku).
- *Tolerable Tribute* (niski podatek, spokój).
- *Irritating Tribute* (niepokoje społeczne).
- *Oppressive Tribute* (długo nie porządzisz).
- *Bleed Them Dry* (oskubanie ludności do czysta, pewny bunt).

Tribute Policy

Opcja spełnia te same funkcje co poprzednia, ale dla wszystkich prowincji jednocześnie.

Hold Games (igrzyska)

1. W Rzymie:

a). *Gladiator Show* (walki gladiatorów).
b). *Chariot Racing* (wyścigi rydwanów).

Jeżeli organizujesz walki gladiatorów, musisz najpierw ufundować amfiteatr, a następnie wybrać gladiatorów do walki. Gdy już to zrobisz, ukazuje się arena i dwóch gladiatorów. Jednym z nich możesz sterować za pomocą joysticka, próbując pokonać przeciwnika. Gdy jeden z gladiatorów padnie, musisz podjąć decyzję - dobić, czy darować życie. Lud Rzymu ocenia czy postąpiłeś słusznie i komentuje Twoją decyzję rykiem radości lub gwizdami i jękiem zawodu.

Gdy zdecydujesz się na wyścigi rydwanów, wybierasz jeden spośród trzech rodzajów pojazdów (po myślniku podano koszt):

a). *Light* (lekki) - 5 Talentów.
b). *Medium* (średni) - 10 Talentów.
c). *Heavy* (ciężki) - 20 Talentów.

Po wybraniu rydwanu ukazuje się następne menu:

- *Race Now* (wyścig),
- *Skullduggery* (dodatkowe przygotowania),
- *Bet* (zakłady).

Wybranie opcji *Race Now* powoduje przystąpienie do zawodów, opcja *Bet* umożliwia zawarcie zakładów (do sumy 100 Talentów). Natomiast opcja *Skullduggery* pozwala nam zwiększyć szanse na zwycięstwo poprzez:

- *Bribe Opponent* (przekupienie przeciwnika) - 10 Talentów,
- *Hire Physician* (wynajęcie woźnicy) - 30 Talentów,
- *Invoke Gods* (modlitwa do bogów) - 50 Talentów.

Gdy wszystkie niezbędne przygotowania zostaną już poczynione, rozpoczynasz wyścig. Rydwanem sterujesz przy pomocy joysticka.

2. Na prowincji:

a). *Bestiarii* (walki ze zwierzętami) - 15 Talentów.
b). *Gladiator Show* (walki gladiatorów) - 30 Talentów.
c). *Racing Chariots* (wyścigi rydwanów) - 40 Talentów.
d). *Extravaganza* (zawody mieszane) - 50 Talentów.

Jeśli organizujesz igrzyska na prowincji, nie ingerujesz w nie osobiście, a jedynie ustalasz ich rodzaj.

Build Fleet (flota)

Budowa floty jest możliwa tylko w prowincjach nadmorskich. Flota składa się z trzech typów statków:

a). *Triremes* - 5 Talentów,
b). *Quinqueremes* - 10 Talentów,
c). *Galleons* - 20 Talentów.

Triremy są statkami najszybszymi i najzwrotniejszymi, ale najsłabiej uzbrojonymi. Największą siłę bojową posiada *Galeon*, którym jednak dość trudno się manewruje. *Quinquerema* jest okrętem pośrednim między *Galeonem* a *Triremą*.

Plunder (rozbój)

Opcja ta umożliwia skonfiskowanie mieszkańcom prowincji ich majątku. Należy stosować tylko w buntowniczych prowincjach i raczej z umiarem.

Province List (spis prowincji)

Zawierający także dane o niej (ilość potencjalnych rekrutów, morale ludności).

Możemy otrzymać dostęp do niektórych opcji bez konieczności wywoływania menu. "Kliknięcie" PPM (Prawym Przyciskiem Myszy) na legion umożliwia jego przemieszczenie, klawisz "P" wywołuje listę prowincji, "L" listę legionów, a "M" włącza lub wyłącza muzykę.

PRZYŁĄCZENIE NOWYCH PROWINCJI

Po przemieszczeniu legionu do nieokupowanego kraju, zostajesz powitany przez jego wodza i rozpoczynasz rokowania mające na celu zawarcie



z nim sojuszu. W lewej, dolnej części ekranu ukazuje się menu, w którym wybierasz sposób prowadzenia negocjacji. Do dyspozycji masz niektóre z możliwości:

- *Friendly* (przyjacielsko),
- *Diplomatic* (dyplomatycznie),
- *Aggressive* (agresywnie),
- *Ultimatum* ("Złóżcie broń lub zginiecie!"),
- *Withdraw* (wycofanie się z kraju),
- *Go to War* (inwazja).

Jeśli zdołasz przekonać wodza, aby sprzymierzył się z Rzymem, pyta on o wysokość podatku, jaki żądasz od jego kraju: *Low* (niski), *Medium* (średni), *High* (wysoki).

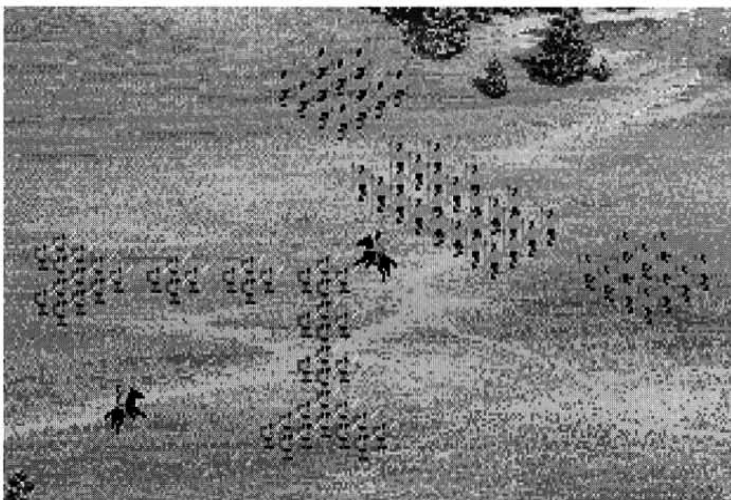
Dla dobra sprawy zaproponuj niski podatek, później możesz próbować go podwyższyć.

WOJNA

Po wybraniu opcji *Go to War* ukazuje się ekran reprezentujący pole bitwy. W lewym, górnym rogu ekranu znajduje się okno, w którym wybierasz szyk Twojej armii. Do wyboru masz:

- *Balanced Army* (wojsko rozstawione równomiernie),
- *Wedge* (klin),
- *Strong Right* (wzmocniona prawa flanka),
- *Strong Left* (wzmocniona lewa flanka).

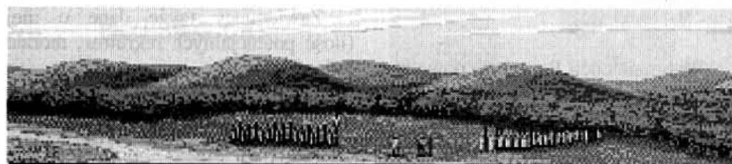
Po wybraniu formacji musisz zdecydować, jakiej taktyki chcesz użyć.



Do wyboru masz 10 rodzajów taktyk, z których tylko część możesz zastosować dla każdej formacji.

Spis możliwych taktyk:

1). *Frontal Assault* (atak czołowy).
2). *Form a Line* (ustawienie legionu w linii).
3). *Stand Fast* (oczekiwanie na wroga).
4). *Drive a Wedge* (atak klinem).
5). *Sweep Right* (atak prawą stroną).
6). *Sweep Left* (atak lewą stroną).
7). *Mass Troops* (atak zwartą formacją).
8). *Outflank* (próba okrążenia przeciwnika).
9). *Scipio`s Defence* (oddziały stojące z przodu stoją w miejscu, reszta idzie w prawo).
10). *Cannae Tactic* (środek formacji cofa się, a obie flanki idą do przodu).





Formacje i dostępne taktyki na przykładzie Consular Army:

Balanced Army - 1, 3, 4, 8, 9.
Wedge - 1, 2, 3, 4, 10.
Strong Right - 1, 3, 5, 6, 7.
Strong Left - 1, 3, 5, 6, 7.

Gdy wybierzesz już taktykę, Twoje wojska ruszają do walki. Podczas bitwy możliwe jest sterowanie pojedynczymi kohortami. Aby wydać dokładne rozkazy naciśnij PPM - gra zostanie zatrzymana. Możesz teraz wybrać jedną z czterech ikon:

- *Select Roman Unit*,
- *Melee*,
- *Retreat*,
- *Done*,

Wybierz ikonę *Select Roman Unit*, niebieskie linie oznaczają drogę, którą przejdą poszczególne kohorty, okręg z kropek oznacza zasięg głosu dowódcy (tylko jednostkom znajdującym się w tym okręgu można wydawać rozkazy). Teraz "kliknij" PPM na wybranej kohorcie, następnie "kliknij" LPM i przytrzymując go wskaż miejsce, do którego ma podążać kohorta. Jeśli chcesz, by kohorta atakowała wroga bez Twojej ingerencji, to "kliknij" na niej PPM, a następnie wybierz (LPM) ikonę *Melee*. Jeśli natomiast



wybierzesz ikonę *Melee*, nie wskazując uprzednio żadnej kohorty, dotyczyć to będzie całego legionu lub armii. Analogicznie działa opcja *Retreat*, która powoduje ucieczkę kohorty, legionu lub całej armii z pola bitwy. Jeśli wszystkie kohorty otrzymały już rozkazy, wybierz ikonę *Done* i pozwól toczyć się bitwie.

OPERACJE MORSKIE

Jeśli posiadasz już flotę, możesz ją wykorzystać do przetransportowania swoich wojsk. Niektóre kraje można podbić tylko w ten sposób (Sardynia i Brytania). Załadunek armii na okręty odbywa się w ten sam sposób co przejście do innej prowincji ("kliknij" PPM na legion, następnie LPM na flotę). Przemieszczasz flotę poprzez "kliknięcie" na niej LPM, następnym "kliknięciem" LPM wskazujemy cel podróży.

Rozładunek wojska odbywa się poprzez "kliknięcie" PPM na flotę i LPM na celu wyprawy. Jeśli przemieścisz flotę do miejsca, gdzie znajduje się flota wroga, musisz stoczyć bitwę morską. W tym celu należy wybrać sobie okręt flagowy, którym manewrujesz podczas bitwy.

Teraz ukaże się ekran bitwy morskiej. W rzucie z góry widoczny jest Twój okręt i wroga. Poprzez manewry (joystickiem) i ostrzał ogniem greckim osłabiasz okręt przeciwnika, następnie próbujesz zdobyć go abordażem (można też zatopić go samym ostrzałem).

ZAKOŃCZENIE GRY

Opanowanie przez Ciebie wszystkich terytoriów i stworzenie imperium, kończy Twoją przygodę. Zostajesz wówczas obrany Cezarem i odbywasz triumfalny wjazd do Rzymu.

WSKAZÓWKI DO GRY

1. Za wszelką cenę broń Italii, gdy ją utracisz, nie będziesz mógł ściągać żadnych podatków.

2. Z zakupem floty zaczekaj, aż będziesz miał ok. 1000 Talentów. Flota zakupiona za mniejszą sumę jest słaba i można łatwo ją utracić (wrogie floty liczą zazwyczaj ok. 100 okrętów).

3. W miarę możliwości unikaj walki z armią Partii. Składa się ona z samej kawalerii i zmiata wszystko, co napotka na swej drodze. Od poziomu trudności "Centurion" nawet armia konsularna nie ma większych szans w walce z Partami. Aby rozprawić się z nimi, potrzeba 2-3 armii konsularnych używanych kolejno.

4. Pobór rekrutów prowadź, w miarę możliwości, w prowincjach oddalonych od pola walki. Te przyfrontowe pozostaw na wypadek nagłej konieczności (np. uzupełnienie stanu osobowego wojsk po klęsce z wędrującą armią wroga).

Grę **Centurion** polecam wszystkim miłośnikom strategii - zwłaszcza tym, którzy dodatkowo mają ciągoty do starożytności. Tak więc, drogi Czytelniku, zostań Cezarem i baw się dobrze.

Tomasz Kulbacki



Producent: Electronic Arts

W mojej paroletniej "przygodzie" z komputerem spotkałem wśród gier wiele symulatorów lotu. Jedne były nieciekawe lub zbyt skomplikowane, inne przeznaczone tylko na *"Herculesa"*, kolejne doskonale wykorzystywały grafikę *VGA* (lecz na AT nie dało się w nie grać).

Jednak dopiero teraz spotkałem program - symulator lotu, który w całości został stworzony w oparciu o autentyczne wydarzenia z historii walk powietrznych II wojny światowej - **Bohaterowie z 357**.

Historia grupy 357

Grupa pilotów myśliwskich z 8 Armii U.S.A.F., stacjonująca koło angielskiej wsi Yoxford (wybrzeże Morza Północnego) podczas II wojny światowej wpisała się na stałe do historii dzięki swej skuteczności bojowej.

Samoloty ***P-51 Mustang***, którymi dysponowali, były bardzo nowoczesne, jak na ówczesne czasy. Ich budowa stwarzała ogromne możliwości walki, jako nowość zastosowano dwa zewnętrzne odrzucane zbiorniki paliwa (po 75 galonów), które rozszerzyły ich zasięg bojowy do niespotykanej dotychczas skali - 2300 mil. Silniki Rolls-Royce'a były o wiele skuteczniejsze na znacznych wysokościach od konwencjonalnych, co pozytywnie wpłynęło na skuteczność walk z myśliwcami Luftwaffe. Nowe silniki umożliwiały loty ze znacznymi prędkościami, nawet do 437 mil/godz, co jak na tamte czasy, przy zastosowaniu jednego silnika, było niemałym osiągnięciem.

Również uzbrojenie samolotu ***P-51 Mustang*** nie należało do słabych. Jego sześć karabinów maszynowych kalibru 0,50 umiejscowionych w skrzydłach dawało ogromne możliwości w walkach powietrznych i w lotach szturmowych. ***Mustang*** mógł także załadować do 2000 funtów bomb.

Z tych też względów, dowództwo sił powietrznych aliantów, w początkowej fazie wojny, przeznaczało ten rodzaj samolotów przede wszystkim do eskortowania bombowców dalekiego zasięgu, lecących nad cele znajdujące się na głębokim zapleczu niemieckiego frontu. Jednak ambitni i dobrze wyszkoleni piloci ***Mustangów*** podczas eskortowania bombowców, w wolnych chwilach robili wypady na znajdujące się "po drodze" obiekty strategiczne. Skuteczność *"Chłopców z Yoxford"* (tak ich nazywano), w krótkim czasie doceniło dowództwo i pole działania naszych bohaterów rozszerzono o samodzielne naloty na niemieckie cele, zarówno naziemne, jak i latające.

Na podstawie tej historii, firma **Electronic Arts** stworzyła scenariusz gry, która została nazwana **The Heroes of the 357** (**Bohaterowie z 357**). Powstał symulator, który realistycznie przedstawia działanie grupy 357.

Gra podzielona jest na dwie zasadnicze części: praktykę (pewnego rodzaju szkolenie) oraz regularną wojnę (służbę) z jej wszystkimi niedogodnościami.

Na część praktyczną składają się:
- *Myśliwski lot wymiatający*,
- *Eskortowanie bombowców*,
- *Loty szturmowe*,
- *Ostrzeliwanie celów naziemnych*,
- *Przechwytywanie pocisków V1*,
- *Lot swobodny*.

Każdy z tych lotów ma swoją specyfikę, ale tylko *Lot swobodny* jest w pełni lotem szkoleniowym, jest atakiem na Paryż, nie ma wyznaczonego żadnego konkretnego celu. Naszemu ***Mustangowi*** nie grozi rozbicie czy zestrzelenie.

Inne loty, zawarte w części ***"Praktyka"***, są już lotami w pełni bojowymi z ich konsekwencjami, np. zestrzelenie, rozbicie, itp.

Druga podstawowa część gry, czyli ***"Służba"*** składa się w swym pełnym wymiarze z trzydziestu czterech nie powiązanych ze sobą lotów, ich rodzaje mieszczą się w tych samych ramach co w części ***"Praktyka"*** (prócz *Lotu swobodnego*), a ich kolejność ustala "potrzeba wojenna" (losowo komputer). Dodatkowo komputer prowadzi dokładną statystykę pilotów, czyli sprawdza jak dany pilot sprawował się na służbie, jak zakończył wyznaczone zadanie (rozbicie, skok ze spadochronem, zestrzelenie, dobre lądowanie) oraz zbiera inne dane.

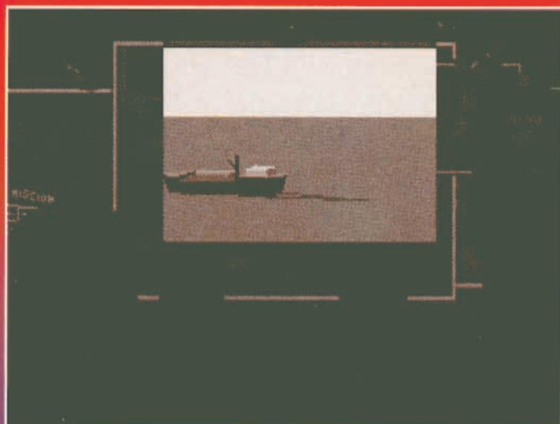
Przed przystąpieniem do lotu zostajesz dokładnie poinformowany o tym, w jakim rodzaju walki będziesz uczestniczył i jakie wyznaczono zadania. Informacje te dotyczą także przewidywanego oporu przeciwnika oraz rodzaju jego uzbrojenia (niestety, te ostatnie informacje nie zawsze są prawdziwe). Autorzy pomyśleli również o osobach nie lubiących czytać i przed bitwą możemy również obejrzeć film pokazujący cele i niektórych przeciwników.

Wszystkie akcje odbywają się nad terenem okupowanej Zachodniej Europy, a podczas nich można napotkać różnorodne przeciwności - nie tylko losowe. W powietrzu grozi nam spotkanie z samolotami Luftwaffe, a szczególnie:

Messerschmitt 109 (***BF-109***) - lekki, bardzo zwrotny, lecz jego osiągi prędkościowe nie mogą się równać z ***Mustangiem***. Uzbrojenie ***BF-109*** nie należy do przerażających, dysponuje dwoma karabinami maszynowymi kalibru 17 mm i jednym działkiem 20 mm. Posiada słabsze parametry od ***P-51***, dlatego piloci ***Me-109*** starają się unikać walki, w szczególności na znacznych wysokościach.

Me-110 - nieco wolniejszy i zdecydowanie mniej zwrotny od ***BF-109***, lecz jego uzbrojenie rekompensuje

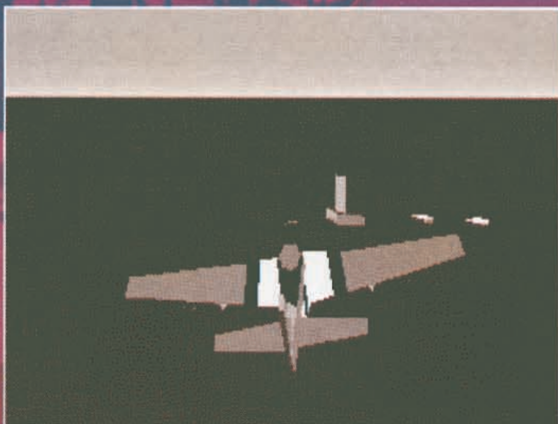







WORLD WAR II AIR COMBAT SIMULATION





THE HEROES OF THE 357TH
WORLD WAR II AIR COMBAT SIMULATION











powyższe wady. W bezpośrednim starciu ogniowym mamy nikłe szanse na przeżycie - można wtedy wygrać przy pomocy odpowiedniej taktyki (bądź po prostu sprytu).

Focke-Wulf 190 (*Fw-190*) - samolot ten jest już dość poważnym konkurentem. Jego zwrotność, prędkości osiągane na różnych wysokościach prawie dorównują *Mustangowi*. Dodatkowy plus *Fw-190* stanowi jego uzbrojenie, lepsze od *P-51*. Wygrana w starciu z tym przeciwnikiem jest niezłym osiągnięciem, a zależy jedynie od sprawności pilotów.

Messerschmitt 262 Sturmvogel (*ME-262*) - bardziej nowoczesny od *Mustanga*. Został wyposażony, jako jeden z pierwszych samolotów wojskowych, w dwa silniki turboodrzutowe, które dają mu znacznie większą prędkość od *P-51*, ale mniejszą zwrotność. W walce z nim nie masz większych szans, posiada cztery działka i używa ich z największą precyzją. Gdy pojawi się na horyzoncie, stosuj raczej uniki, a jeśli Twój refleks i wprawa nie zawiodą, może uda się jednego zestrzelić.

Poza samolotami Luftwaffe napotkać możemy na opór ze strony oddziałów naziemnych. Gdy zobaczysz jakieś dziwne gwiazdki rozbłyskujące wokół, będzie to efekt ostrzału przez obronę przeciwlotniczą. Jedynym tutaj zabezpieczeniem jest szybki przelot poprzez ostrzeliwany obszar lub natychmiastowe zwiększenie wysokości.

Kilka uwag dla początkujących pilotów

Jak już wyżej wspomniałem, dla dojścia do wprawy autorzy **Bohaterów z 357** w dziale "*Praktyka*" usytuowali możliwość lotu swobodnego, od którego dobrze zacząć wszelkie inne loty. W opisie gry nie został ujęty jeden bardzo użyteczny szczegół, a mianowicie pełna definicja funkcji klawisza *F3*. Opis podaje, że tym klawiszem włączamy śledzenie odpalonej rakiety, bomby lub odpadanie zewnętrznych zbiorników paliwa (widok z pozycji broni), lecz w opisie nie ma słowa o tym, co się dzieje, gdy nie atakujemy. Okazało się, że wtedy klawisz *F3* pełni bardzo użyteczną rolę, pokazuje *Mustanga* od tyłu, nieco powyżej statecznika pionowego. Ta pozycja obserwacyjna powinna znakomicie ułatwić dojście do wprawy osobom, które nie miały dotychczas należytej praktyki w rozgrywaniu symulacji lotniczych. Niestety, nie nadaje się ona do użycia podczas walki, gdyż po wystrzeleniu pocisku automatycznie zmienia się na widok z pozycji broni (śledzenia), co podczas ataków na cele naziemne doprowadzić może (i najczęściej doprowadza) do rozbicia samolotu. Z tej pozycji także niemożliwe jest celowanie (brak celownika i bezwzględny układ odniesienia). Widok ten pozwala wizualnie określić wysokość, co w pozycji pilota praktycznie jest możliwe tylko na podstawie przyrządów pomiarowych.

Kilka słów krytyki i nie tylko

Zgodnie z polskim opisem, dostarczanym przez dystrybutora, można grać w trzech trybach graficznych komputerów zgodnych ze standardem IBM PC, tzn. *VGA*, *EGA* i *MCGA*, lecz podczas lotu praktycznie nie ma między nimi różnicy (przynajmniej jeśli chodzi o *VGA* i *EGA*). Z tych też względów jest to świetnie dopracowany program na kartę *EGA*, w stosunku do *VGA* została nieco zmieniona czołówka i praktycznie na tym się skończyło. Ale poprzez obniżenie jakości grafiki zyskano dość znaczne możliwości stosowania programu na komputerach klasy AT 286. Na tym sprzęcie można jeszcze zwiększyć prędkość działania gry, stosując opcję mniejszej szczegółowości (dokładnie opisaną w instrukcji), ale tego nie polecam. Odnośnie dokładności grafiki, brakuje w **Bohaterach z 357** opcji dla komputerów 386 i szybszych. Możnaby wtedy wprowadzić większą szczegółowość symulacji oraz poprawić odwzorowanie graficzne. Nie ma tu możliwości wykorzystania bardzo skutecznej taktyki, która podczas prawdziwych powietrznych walk myśliwskich jest często wykorzystywana - atak od strony słońca.

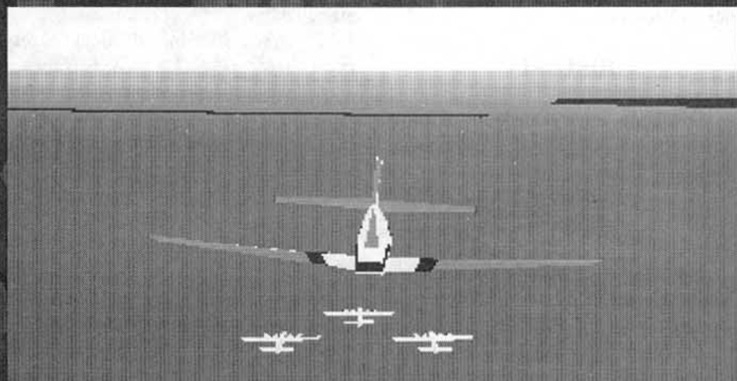
Podsumowując, należy zaznaczyć, iż osoby spodziewające się po **Bohaterach z 357** niesamowitych efektów graficznych, nie mają czego szukać. Natomiast jeżeli dla kogoś nie jest najważniejsza oprawa wizualna, a woli zachwycać się samym przebiegiem akcji, to warto się poważnie zastanowić nad kupnem tego programu. Dodatkowym walorem gry jest wprost niesamowita zgodność z faktami historycznymi. Często widzimy rozkazy ataku na zakłady Volkswagena produkujące silniki do czołgów i samolotów. Jest także jedna niespodzianka w lotach bojowych, podczas "*zwiadu*" nad Berlinem możesz próbować zniszczyć tajny schron Hitlera (nie zaznaczony na mapie). Za wykonanie tego zadania z pewnością otrzymasz wielkie wyróżnienie.

Ogólnie rzecz biorąc, gra jest bardzo ciekawa (mimo pewnych niedociągnięć). Sam chętnie siadam do mojego komputera i daję się ponieść fantazji, przenosząc się nad Europę roku 1944, jako jeden z "*Chłopców z Yoxford*".

Piotr Jurkowski

Program jest rozprowadzany przez polskiego dystrybutora:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa



SILENT SERVICE II
SUPLEMENT

Producent: MicroProse

Z ciekawością obejrzałem pierwszy "historyczny" egzemplarz nowego czasopisma - ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH nr 1/93. Zainteresowało mnie kilka artykułów, które uważnie przeczytałem. Szczególnie recenzja gry **Silent Service II** przykuła moją uwagę, ponieważ wiele godzin i dni spędziłem przy tej doskonałej symulacji okrętu podwodnego z czasów II wojny światowej.

Chciałbym teraz, korzystając z uprzejmości Redakcji, podzielić się z Czytelnikami moim "podwodnym" doświadczeniem oraz uzupełnić nieco ten opis. Rozpocznę od przedstawienia (w dużym skrócie) historycznego tła rozgrywanych akcji, następnie najważniejsze daty oraz dane taktyczno-techniczne amerykańskich okrętów podwodnych. Na koniec podam kilka praktycznych rad i podpowiedzi w rozgrywaniu tej symulacji wojny podwodnej na Pacyfiku.

HISTORIA

Działanie amerykańskich okrętów podwodnych podczas II wojny światowej na Pacyfiku.

Rok 1942

Na wody cesarstwa Japonii Amerykanie skierowali pierwsze okręty podwodne: *Gudgeon*, *Plunger* i *Pollack*.

Gudgeon jako pierwszy w historii amerykańskiej floty podwodnej zatopił japońską jednostkę (salwą 3 torped posłał na dno okręt podwodny *I-173*).

W czasie walk o Jawę amerykańskie okręty podwodne wykonywały zadania specjalne. *Seawolf* przerzucił jednorazowo 37 ton amunicji przeciwlotniczej. *Trout* oprócz amunicji przewiózł 2 tony złota i 18 ton srebra.

Amerykańskie okręty podwodne działają w rejonie Filipin, likwidując japońskie transportowce i torpedując inne jednostki. *Seawolf* uszkodził trzy krążowniki. *Tautog* storpedował japońskie okręty podwodne *I-28* i *RO-30*. *Triton* zatopił 6 statków oraz okręt podwodny *I-164*. *Grenadier* salwą torped zatopił liniowiec pasażerski.

W czasie bitwy pod Midway amerykańskie okręty podwodne otrzymały rozkaz torpedowania lotniskowców. *Nautilus* próbuje zaatakować torpedami palący się japoński lotniskowiec *Soryu*.

Plunger zastosował po raz pierwszy atak nocny z położenia nawodnego.

Z bazy Brisbane działają okręty podwodne typu *S*. Okręt *S-44* salwą z 4 torped zatopił japoński ciężki krążownik *Kako*.

Okręty podwodne blokują japońską bazę morską na wyspie Truk.

Nautilus i *Argonaut* przerzuciły na wyspę Mankin grupy dywersyjne.

U wybrzeży Nowej Gwinei okręt *Albacore* salwą dwóch torped zatopił japoński krążownik *Tenryu*. *Seadragon* zatopił japoński okręt podwodny *I-4*.

Amerykańskie okręty podwodne są wyposażane w radar - SJ. Zastosowanie radaru pozwala okrętom podwodnym na wykonywanie nocnych ataków z położenia nawodnego.

Amerykańska flota podwodna przeszła do działań na Morzu Żółtym, z powodu chwilowego braku torped, okręty stawiały zagrody minowe (miny typu M-19-1 i magnetyczne M-12).

Ogółem w 1942 r. siły podwodne USA zatopiły należące do Japonii: 2 krążowniki, 4 niszczyciele, 6 okrętów podwodnych, 147 statków handlowych oraz uszkodziły jeden lotniskowiec.

Rok 1943

Przerwanie linii żeglugowych floty zaopatrzeniowej Japonii stało się głównym zadaniem okrętów podwodnych US Navy.

Searaven zastosował nową taktykę zwalczania powolnych konwojów. Nie mogąc rozpocząć ataku w dzień, wyprzedzał konwój wychodząc na jego kurs nocą w położeniu nawodnym, aby w dzień (po zanurzeniu) wykonać skuteczny atak torpedowy. Taktykę wyjścia przed czoło konwoju (end-around) ulepszono wyposażając okręty w nowy typ radaru.

Whale storpedował duży transportowiec używając aż 9 torped, w tym było 8 celnych!

W stoczniach USA rozpoczęto budowę okrętów podwodnych typu *Gato*.

Amerykańskie okręty podwodne osiągnęły Morze Japońskie. Celem ich ataków stały się japońskie transportowce. Opracowano nową taktykę strzelania torpedami do okrętów eskortowych.

W odpowiedzi na wzmocnienie eskorty japońskich konwojów, Amerykanie zaczynają formować swoje okręty podwodne w "wilcze stada". Pierwsze zgrupowanie sformowano z okrętów: *Cero*, *Shad* i *Grayback*. Zatopiły one 3 japońskie statki, a 7 innych poważnie uszkodziły.

Trout w położeniu nawodnym, ogniem artylerii zatopił japoński okręt podwodny *I-182*.

Amerykańskie okręty podwodne zastosowały nową taktykę zbliżania się do celu w położeniu podwodnym (z użyciem radaru typu ST).

Sailfish zatopił japoński lotniskowiec eskortowy *Chuyo*.



Nowy materiał wybuchowy, zapalniki kontaktowe, torpeda elektryczna - wszystko to weszło do uzbrojenia okrętów podwodnych USA w 1943 r. Do bojowej działalności amerykańskich okrętów podwodnych weszły na stałe nowe elementy, np. atak torpedowy z użyciem radaru, atak grupowy ("wilcze stado"), atak nocny w położeniu nawodnym, fotografowanie przez peryskop, itd.

W 1943 r. amerykańskie okręty podwodne zatopiły ponad 300 dużych japońskich statków handlowych o całkowitym tonażu 1.241.319 BRT.

Rok 1944

W styczniu okręty podwodne USA zatopiły na Pacyfiku 50 statków o ogólnym tonażu 240.840 BRT. W tym czasie zaczęto stosować metodę minimalnej sylwetki okrętu podwodnego (ustawienie okrętu dziobem w czasie nocnego podchodzenia do konwoju przeciwnika).

W lutym okręty podwodne: *Snook*, *Plunger*, *Pogy*, *Flasher*, *Rasher* i *Puffer* zatopiły łącznie 54 japońskie statki.

Podczas pierwszego patrolu okręt *Skate* trzema celnymi torpedami posłał na dno nowoczesny i szybki krążownik japoński *Agano*.

Bluegill salwą 6 torped zatopił krążownik japoński *Yubari*.

Cavalla storpedował japoński lotniskowiec *Shokaku*.

Albacore salwą torped zatopił nowy lotniskowiec *Taiho*.

Barb storpedował lotniskowiec eskortowy *Unyo*.

Podczas walk pod Leyte okręt podwodny *Bream* storpedował ciężki krążownik *Aoba*.

O niezwykłej żywotności torpedowanych okrętów świadczy przypadek japońskiego krążownika *Kumano*. Był on kolejno atakowany przez cztery okręty podwodne! W ciągu godziny trafiły w niego 23 torpedy!

Sealion 2 dwukrotnie zaatakował japoński pancernik typu *Kongo*, który po drugim ataku wyleciał w powietrze.

Po dramatycznym, trwającym prawie siedem godzin pościgu, *Archerfish* wysłał salwę 6 torped do lotniskowca *Shinano* (wyporność 59 tys. ton).

Od jednej torpedy tonie japoński lotniskowiec *Unryu*.

W 1944 r. okręty podwodne USA zatopiły japońskie jednostki: statki o ogólnym tonażu około 25 mln BRT i okręty o wyporności ok. 700 tys. ton.

Rok 1945

Już w styczniu dowódcy okrętów podwodnych USA mieli już kłopoty ze znalezieniem obiektów dla swoich ataków. Dochodzi nawet do tragicznych pomyłek. *Guardfish* storpedował i zatopił amerykański statek.

W czasie walk o wyspę Iwo-Dzima dochodzi do walk między japońskimi a amerykańskimi okrętami podwodnymi. *Batfish* w 3 dni zatopił 3 japońskie okręty podwodne (*I-41*, *RO-112*, *RO-113*), a *Logarto* storpedował japoński *RO-49*.

Na Morzu Wschodniochińskim *Spikefish* storpedował *I-373*.

Wiosną 1945 rejony patrolowania amerykańskich okrętów podwodnych były tak zagęszczone, że dochodziło nawet do kolizji w położeniu podwodnym: okręty *Flounder* i *Hoe*. Krążyła nawet anegdota, że z Singapuru do Japonii można przejść suchą stopą stąpając po peryskopach amerykańskich okrętów podwodnych.

Okręty *Banga*, *Bashaw* i *Bluegill* storpedowały w marcu ostatnie japońskie tankowce, ostatecznie pozbawiając dostaw ropy naftowej dla machiny wojennej Japonii.

Amerykanie zastosowali w tym okresie nową taktykę walki. Atak z położenia podwodnego przy zastosowaniu radaru typu ST, umocowanego na główce peryskopu (sic!).

Na Morzu Wschodniochińskim doszło do tragedii. Amerykański okręt podwodny *Queenfish* salwą torped zatopił japoński statek *Awa Maru* z 1700 pasażerami, mimo gwarancji rządu USA o bezpiecznym przepływie tego statku pod znakiem Czerwonego Krzyża. Dowódcę okrętu zdjęto ze stanowiska i oddano pod sąd wojenny.

Niezwykłe dla okrętów podwodnych działania przeprowadziły *Tirante* i *Barb*, ostrzeliwując japońskie miasta portowe 127 mm pociskami rakietowymi.

Ostatnie salwy torpedowe II wojny światowej oddał amerykański okręt podwodny *Torsk*, zatapiając dwie japońskie jednostki.

Podczas II wojny światowej okręty podwodne USA zatopiły na Pacyfiku 1178 statków o ogólnym tonażu 5.053.491 BRT i 214 okrętów wojennych o wyporności 577.626 ton. Z 288 własnych okrętów podwodnych Amerykanie stracili 52 (w działaniach bojowych - 48).

KALENDARIUM

Najważniejsze daty z przebiegu działań sił podwodnych US Navy na Pacyfiku.



25.12.1941 - Zdobycie Manili przez wojska japońskie. Powstaje nowa baza morska US Navy w Tjilatjap na Jawie.

01.01.1942 - Nowa baza morska w Perth (Australia). Nowe strefy operacyjne - Morze Jawajskie i Celebes.

03.03.1942 - Opanowanie Jawy przez Japończyków.

15.04.1942 - Nowa baza morska w Brisbane (Australia). Nowa strefa operacyjna - Nowa Gwinea.

30.06.1942 - Midway, nowa baza morska na centralnym Pacyfiku.

01.08.1942 - Wprowadzenie radaru dla okrętów podwodnych, dostępny na razie tylko w Pearl Harbor.

28.05.1943 - Pięciocalowe działo na uzbrojeniu okrętów podwodnych.

01.06.1943 - Nowa strefa operacyjna - Morze Japońskie.

24.06.1943 - Elektryczne torpedy na uzbrojeniu okrętów US Navy.

01.08.1943 - Bardziej wytrzymałe poszycie kadłuba, pozwalające na głębsze zanurzenie okrętu.

01.09.1943 - Nowa baza US Navy w Darwin (Australia).

02.09.1943 - Nowy rodzaj torped - Mark 18-1, dla wszystkich baz morskich aliantów.

15.09.1943 - Ulepszone zapalniki kontaktowe do torped Mk 14.

25.10.1943 - Nowa baza w Milne Bay (Nowa Gwinea).

31.12.1943 - Usunięcie wszystkich wad torped parogazowych typu Mk 14.

01.03.1944 - Zamknięcie bazy morskiej w Milne Bay (Nowa Gwinea).

03.04.1944 - Nowa baza morska - Manus na Wyspach Admiralicji.

30.04.1944 - Nowa baza morska - Marujuro na Wyspach Marshalla.

01.07.1944 - Wprowadzenie najnowszego typu elektrycznych torped (Mark 18-2).

07.07.1944 - Nowa klasa okrętów podwodnych - Tench-class.

31.07.1944 - Nowa baza morska - Saipan na wyspach Mariańskich.

01.09.1944 - Nowa baza morska - Mios Woendi na pd.-zach. wybrzeżu Nowej Gwinei.

01.01.1945 - Likwidacja strefy operacyjnej na Morzu Japońskim, brak obiektów do ataku!

04.03.1945 - Nowa baza morska - Manila (Filipiny).

DANE TECHNICZNE

Typy i dane taktyczno-techniczne okrętów podwodnych Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych, biorących udział w II wojnie światowej na Pacyfiku.

T
(Trout)

Wyporność (naw./pod.): 1106/1486
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 4 WTpok,
- zapas torped - 16 sztuk.
Prędkość (naw./pod.): 20/10
Zasięg (Mm): 3000.
Głębokość zanurzenia (m): 54
Załoga: 50 ludzi.

V-1
(Baraccuda)

Wyporność (naw./pod.): 2000/2506
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTruf,
- zapas torped - 12 sztuk,
- 1 - 76 mm.
Prędkość (naw./pod.): 18/8
Zasięg (Mm): 10000.
Głębokość zanurzenia (m): 88
Załoga: 60 ludzi.

V-4
(Argonaut)

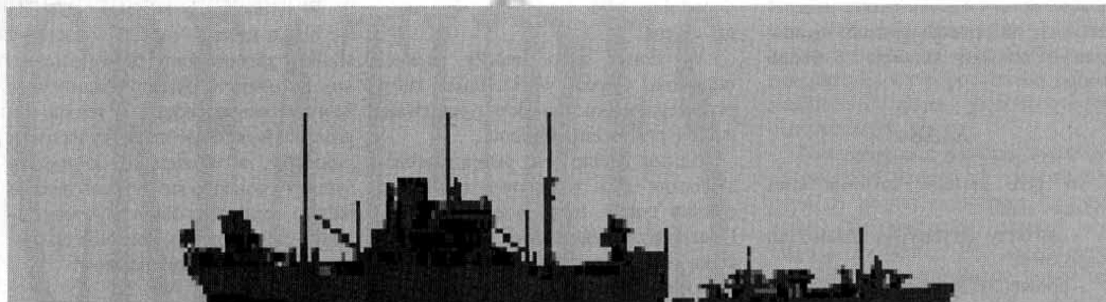
Wyporność (naw./pod.): 3000/4164
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTpok,
- zapas torped - 16 sztuk,
- 60 min,
- 2 - 152 mm.
Prędkość (naw./pod.): 15/8
Zasięg (Mm): 18000.
Głębokość zanurzenia (m): 87
Załoga: 90 ludzi.

V-5
(Narwhal)

Wyporność (naw./pod.): 2900/4000
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 4 WTpok,







- 2 WTruf,
- zapas torped - 24 sztuki,
- 2 - 152 mm.

Prędkość (naw./pod.): 17/8
Zasięg (Mm): 18000.
Głębokość zanurzenia (m): 89
Załoga: 90 ludzi.

V-7 (Dolphin)

Wyporność (naw./pod.): 1720/2240
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTruf,
- zapas torped - 18 sztuk,
- 1 - 102 mm.

Prędkość (naw./pod.): 17/8
Zasięg (Mm): 6000.
Głębokość zanurzenia (m): 77
Załoga: 75 ludzi.

V-8 (Cachalot)

Wyporność (naw./pod.): 1110/1650
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTruf,
- zapas torped - 16 sztuk,
- 1 - 76 mm.

Prędkość (naw./pod.): 16,5/8
Zasięg (Mm): 11000.
Głębokość zanurzenia (m): 55
Załoga: 75 ludzi.

Porpoise

Wyporność (naw./pod.): 1310/1934
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTpok,
- 2 WTruf,
- zapas torped - 18 sztuk,
- 1 - 76 mm.

Prędkość (naw./pod.): 18/10
Zasięg (Mm): 11000.
Głębokość zanurzenia (m): 55
Załoga: 75 ludzi.

Perch

Wyporność (naw./pod.): 1350/1997
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTpok,
- 2WTruf,
- zapas torped - 18 sztuk.

Prędkość (naw./pod.): 18,8/8
Zasięg (Mm): 11000.
Głębokość zanurzenia (m): 50
Załoga: 75 ludzi.

Tambor

Wyporność (naw./pod.): 1475/2570
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- 2 WTruf,
- zapas torped - 24 sztuki,
- 1 - 76 mm.

Prędkość (naw./pod.): 20/8,75
Zasięg (Mm): 11000.
Głębokość zanurzenia (m): 60
Załoga: 75 ludzi.

Gato

Wyporność (naw./pod.): 1525/2410
Uzbrojenie:
- 6 WTdt,
- 4 WTruf,
- zapas torped - 24 sztuki,
- 2 - 76 mm.

Prędkość (naw./pod.): 20,25/8,75
Zasięg (Mm): 12000.
Głębokość zanurzenia (m): 60
Załoga: 90 ludzi.

Balao

Wyporność (naw./pod.): 1525/2415
Uzbrojenie:
- 6 WTdz,
- 4 WTruf,
- zapas torped - 24 sztuki,
- 2 - 127 mm.

Prędkość (naw./pod.): 20,25/8,75
Zasięg (Mm): 11000.
Głębokość zanurzenia (m): 80
Załoga: 90 ludzi.

Tench

Wyporność (naw./pod.): 1570/2500
Uzbrojenie:
- 6 WTdz,
- 4 WTruf,
- zapas torped - 28 sztuk,
- 1 - 127 mm.

Prędkość (naw./pod.): 20,25/8,75
Zasięg (Mm): 14000.
Głębokość zanurzenia (m): 81
Załoga: 120 ludzi.

S

Wyporność (naw./pod.): 800/1062
Uzbrojenie:
- 4 WTdz,
- zapas torped - 12 sztuk,
- 1 - 102 mm.

Prędkość (naw./pod.): 14,5/11,5
Zasięg (Mm): 5000.
Załoga: 44 ludzi.

***"O czym każdy podwodniak wiedzieć powinien" - mały poradnik do gry* Silent Service II.**

REJON PATROLU

Wybór miejsca naszego patrolu jest istotnym elementem gry, mającym duży wpływ na wynik walki. Ponieważ gra jest częściowo oparta na faktach historycznych warto zapoznać się z historią II wojny światowej na Pacyfiku, podany powyżej zarys tego tematu na pewno go nie wyczerpuje.

Dla obrony i ataku istotne znaczenie mają informacje podane w momencie naszego kontaktu z siłami wroga.

ATAK

W grze możemy stosować dwa rodzaje ataku:
- nawodny, artyleryjski (działo) lub torpedowy;
- podwodny, tylko torpedowy.

Korzystamy z działa do atakowania samotnie płynących statków handlowych, konwoju bez eskorty oraz przy "dobijaniu" uszkodzonych jednostek wroga (w grze mamy nieograniczony zapas pocisków). Skuteczny ogień artyleryjski możemy prowadzić z odległości nie większej niż 3500 m.

Podczas ataku nawodnego trzeba pamiętać, że podejście na zbyt bliską odległość do atakowanego statku handlowego (nie dotyczy tankowców) naraża nasz okręt na ostrzelanie, co może spowodować duże uszkodzenia.

Wykonując atak torpedowy w dzień i z bliskiej odległości przy użyciu torped parogazowych zdradzamy położenie naszego okrętu.

Do głębokości peryskopowej można przy ataku torpedowym używać urządzenia do automatycznego naprowadzenia torped (TDC). Nie jest to jedyny sposób wystrzelenia torped. Można również strzelać "na ślepo" (nie używając peryskopu, z dużej głębokości), tylko na podstawie mapy, jest to skuteczna metoda podczas walki z eskortą lub w przypadku wejścia w sam środek konwoju, wymaga to jednak pewnego doświadczenia. Odpalając torpedy z odległości powyżej 1000 metrów, warto nastawić je na długi zasięg, zaoszczędzi nam to przykrych niespodzianek.

Do zatopienia statku handlowego wystarcza często jedna torpeda, jeśli z trafionego statku unosi się sam dym, atak należy powtórzyć. Natomiast w przypadku ujrzenia widocznych płomieni wystarczy tylko cierpliwie poczekać, po jakimś czasie powinna nastąpić eksplozja i statek zatonie.

Atakując duże okręty wojenne (pancerniki, lotniskowce, krążowniki) musimy odpalać po kilka torped do jednego celu, aby zwiększyć prawdopodobieństwo zatopienia wybranego okrętu.

W czasie ataku należy unikać odpalania torped w kierunku rufy płynącego statku lub okrętu ponieważ istnieje mała szansa trafienia.

Bardzo trudno jest przeprowadzić skuteczny atak torpedowy na jeden z kilku typów okrętów eskortowych. Dlatego trzeba zastosować inną taktykę ataku, niż w przypadku pozostałych jednostek. Taktyka ta polega na tym, że atak wykonujemy w momencie, gdy eskortowiec, po stwierdzeniu naszej obecności wykona zwrot i zacznie płynąć prosto w naszym kierunku (utrzymując stały kurs). Zatrzymujemy wtedy okręt, ustawiamy sylwetkę atakującego nas eskortowca w celowniku peryskopu, gdy zbliży się na około 1000 metrów - odpalamy dwie torpedy w jego kierunku. W rzeczywistości podobną taktykę stosowały amerykańskie okręty podwodne podczas wojny na Pacyfiku.

UCIECZKA

Jest to mało przyjemny moment dla okrętu podwodnego, gdy zostanie zmuszony do ucieczki przed okrętami eskorty, ale szybkie wykonanie paru czynności powinno uratować nas z opresji.

Jeśli już stwierdzimy, że zostaliśmy wykryci, należy szybko schować peryskop (jeśli był wcześniej wysunięty) i zejść na większą głębokość. Należy pamiętać jaka jest maksymalna głębokość zanurzenia naszego okrętu oraz ile mamy wody pod stępką okrętu.

W sytuacji, gdy eskortowce znajdą się blisko naszego okrętu, wyłączamy silniki i zachowujemy bezwzględną ciszę. Po odejściu okrętów eskorty możemy próbować odejść z rejonu zagrożenia wykonując manewry na małej prędkości, a w zupełnie krytycznej sytuacji ratujemy się wypuszczeniem balastu. Jeżeli zbyt długo używamy silników elektrycznych, dochodzi do wyczerpania baterii akumulatorów.

Mam nadzieję, że wszystkim komputerowym "podwodniakom" przybliżyłem realia wojny podwodnej i pomogłem ją prowadzić w grze **Silent Service II**.

Radosław Kozarski

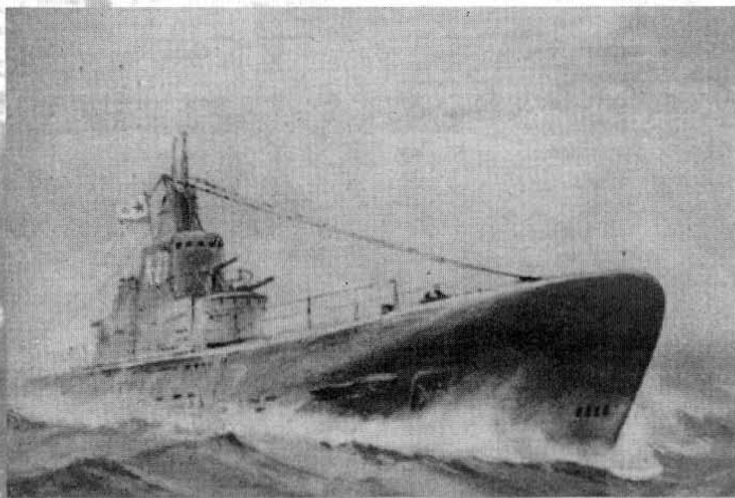
Korzystałem z następujących materiałów:

S. Sutowski, "Okręty podwodne. Fantazja i rzeczywistość", MON, Warszawa 1989.

Cykl książek Z. Flisowskiego o II wojnie światowej na Pacyfiku wydanych nakładem Wydawnictwa Poznańskiego.

Program* Silent Service II *jest rozprowadzany przez polskiego dystrybutora:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa





CREATURES

Producent: Thalamus

Jeżeli byłeś kiedyś posiadaczem legendarnego **C-64**, wówczas nazwa tej gry, z pewnością coś Tobie mówi. Prowadzisz w niej bardzo sympatycznego stworka, po różnych krainach w poszukiwaniu magicznych kreatur (*MPCs - Magic Potion Creatures*) służących do wyrobu cudownych eliksirów.

Gra w wersji na ***Commodore 64*** powstała już w 1990 roku, a na ***Amigę*** została przeniesiona całkiem niedawno. Skąd to opóźnienie? Programiści byli zajęci innymi projektami i nie dostrzegali tak smacznego kąska, jak **Creatures**.

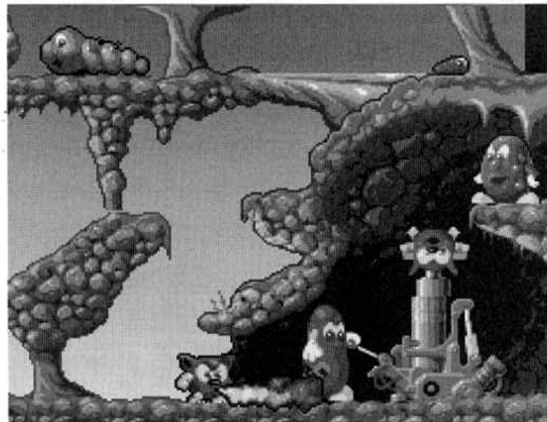
Wcielamy się, jak już to wcześniej powiedziałem, w postać sympatycznego stworka. Na jego drodze stanie wiele niebezpieczeństw do przejścia i zagadek do rozwiązania. Gra nie jest zwykłą platformówką, gdyż ma w sobie szczyptę logiki. Jej ogromnym plusem są plansze tortur (widok jednej z nich przedstawiono na obrazku), w których naszym zadaniem jest uwolnienie innego stworka. W zamian za uratowanie życia, stworek da nam na przykład dziesięć magicznych kreatur itp.

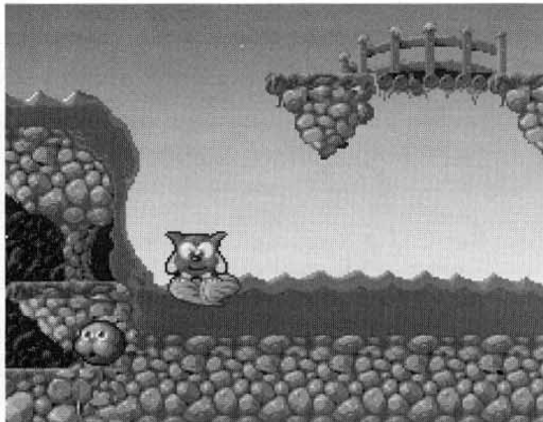
W I etapie gry należy uchronić sympatycznego stworka przed przepiłowaniem na dwie części przez stworka-sadystę. Aby tego dokonać musimy działać szybko. Najpierw niszczymy kulistego potworka. Następnie, używając naszego ognia (przytrzymać dłużej FIRE w joysticku) należy zapalić lont w armacie. Odruchowo niszczymy dużą, ochydną i obślizgłą dżdżownicę, która wydala odchody w postaci... innych małych, ale także ochydnych i oślizgłych, w dodatku bardzo ruchliwych dżdżownic. Teraz zostaje nam już tylko popchnąć nieco kamień, który spadnie na katapultę. Katapulta wystrzeli ku górze kulę armatnią, która wykorzystując prawo grawitacji, spadnie i potoczy się, wpadając do armatniej lufy. Armata pod wpływem ciężaru opuści się pod kątem 90° i wystrzeli kulę. Za ułamek sekundy będzie koniec ze stworkiem podnoszącym platformę z naszym przyjacielem ku wstrętnemu sadyście. Dalej czeka nas jeszcze wiele podobnych i dużo trudniejszych plansz, gdyż to był dopiero początek gry.

Nie zamierzam zdradzić sposobów na przejście następnych etapów gry, gdyż na pewno zepsułbym całą zabawę. Nie wszystkie plansze wymagają myślenia. Po szczęśliwym przejściu pierwszej planszy tortur będziemy rozgrywali cały, typowo zręcznościowy poziom gry. Tutaj mogę udzielić tylko jednej rady: zręczność, przebiegłość i niezniszczalny joystick. Na tym etapie gry możemy znaleźć wiele cennych przedmiotów, podnoszących walory naszej broni. Spotkamy również wiele nieprzyjemnych postaci, takich jak ogromne dżdżownice, balony, w których delikwenci trzymają ogień i pragną podzielić się nim z nami, a także pełzaki itp. Gdybym miał wymieniać wszystkie, nie starczyłoby mi cierpliwości. Oczywiście na zakończenie poziomu czeka nas walka z największym i najtrudniejszym do pokonania stworem. Będziemy musieli wpakować w niego wiele ognia, by można było spokojnie przejść dalej.

Creatures jest w sumie niezłą platformówką z dość dobrą grafiką. Towarzysząca nam muzyka oraz efekty dźwiękowe nie należą do rewelacyjnie wykonanych. Najważniejszym jednak elementem jest dobry scenariusz gry, pozwalający na miłą zabawę, którą możemy w każdej chwili przerwać, gdy wezwą nas szkolne obowiązki.

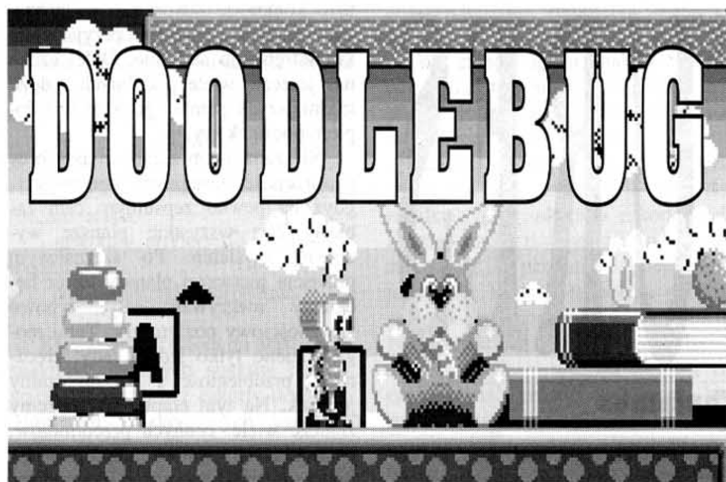
Szymon Grabowski







Świat Gier Komputerowych



Producent: Core

Ostatnio w grach zręcznościowo-platformowych rozpleniło się robactwo. Przedstawię tutaj jedną z nich. Głównym jej bohaterem jest zabawny insekt.

Doodlebug posiada podtytuł **Bug Bash 2**, jest to więc kontynuacja wydanej dosyć dawno gry **Bug Bash**, która wywarła na mnie nadzwyczaj niemiłe wrażenie, była po prostu słabo zrobiona. Najlepiej zapomnijmy o **Bug Bash**.

Natomiast **Doodlebug** mogę śmiało polecić wszystkim młodym i młodszym Czytelnikom. Gra składa się z pięciu poziomów, z których każdy posiada trzy podpoziomy i jedną planszę końcową. Grafika jest wzorowana na lubianych filmach animowanych - duże i kolorowe oraz zabawne postacie bohaterów gry, bogate w kolory tła, itd. Muzyka jest utrzymana w takim samym klimacie, jak grafika - miłe melodie, proste efekty dźwiękowe. Cała strona audio-wizualna jest całkiem przyjemna.

Jeśli chodzi o samą grę, występują w niej zupełnie nowe elementy, których nie spotkamy w innych tego rodzaju grach. Oczywiście podstawowym zadaniem jest jak zwykle bieganie i zbieranie skarbów oraz likwidacja złych stworków poprzez skakanie na ich głowy.

Natomiast nowością są nowe możliwości, dostępne poprzez ikony znajdujące się w dolnej części ekranu. Poprzez wybranie jednej z nich (joystick w dół), nasz sympatyczny bohater gry nabiera mocy rzucenia jednej z pięciu rodzajów magicznych kredek (o ile je wcześniej zbierze). Kredki zabijają stworzonka, jeżeli w nie celnie trafią, ale co ważniejsze, gdy ich lot nie zostanie zakłócony, narysują jeden z czterech przedmiotów, które można wykorzystać.

Parasol ratuje życie przy upadku ze zbyt dużej wysokości, balon pozwala na chwilę lotu, magiczny eliksir powoduje, że nasz bohater staje się niewrażliwy na rany, a zegar zatrzymuje upływ czasu. Piąta kredka, a raczej gumka, wypełnia funkcję super bomby - zabija wszystkie stworki znajdujące się w polu widzenia.

Te nowości ułatwiają życie, ale nie są niezbędne, a w wielu miejscach trzeba, niestety, polegać na własnych umiejętnościach w opanowaniu joysticka. Chyba nie muszę wspominać, że kolejne poziomy stają się mniej przyjemne - spotykamy więcej stworków i są bardziej żywotne. Nie są one jednak tak straszne jak mogłoby się wydawać i jeżeli posiadasz wprawę w tego rodzaju grach, to z pewnością poradzisz sobie z nimi.

Podsumowując, granie w **Doodlebug** nie jest meczące, na pewno nie złamiemy przy niej joysticka - kontrolowanie postaci bohatera nie jest trudnym zadaniem. Pomysł z czarodziejskimi kredkami jest miłą niespodzianką. Gra zawiera więcej ciekawych elementów, np. dziwne wehikuły, które można zakupić od innych postaci. Można jednak uważać, że gra jest nieco za krótka i posiada za mało plansz do przejścia. Pamiętajmy jednak, że jest adresowana przede wszystkim do najmłodszych użytkowników komputerów. Dla nich gra nie może toczyć się w nieskończoność, czasami przychodzi pora na dobranockę. Tak przy okazji, czy pomysł z kredkami nie przypomina Wam jakiejś bajki o zaczarowanym ołówku?

Adam Struk









Producent: Electronic Arts

O programie **Road Rash** słyszałem dotąd jedynie pogłoski, zupełnie nie przypuszczałem, że tak szybko będę mógł się z nim zapoznać. Znany już temat rajdów motocyklowych został tutaj potraktowany zupełnie inaczej.

Bierzemy udział w nielegalnym wyścigu motocykli. W rajdzie tym startuje również grupa bardzo niesympatycznych osobników. Oni także chcą wygrać, powstaje więc konflikt. Członkom gangu największą radość sprawia widok rywala leżącego na poboczu drogi, który to efekt uzyskują za pomocą ciosów nogami i rękoma. Jedynym sposobem powstrzymania ich zapędów jest nasz cios, celnie ulokowany w którymś z przeciwników. Czasami wrogi motocyklista widząc, że się zbliżamy, wyjmuje stalowy pręt (w wiadomym celu). Wówczas, naciskając FIRE w joysticku, możemy pręt przechwycić i odpowiednio wykorzystać.

W rajdzie udział bierze piętnastu motocyklistów (razem z nami). Niestety, nasi rywale nie są jedynym niebezpieczeństwem na drodze, należy także zwracać szczególną uwagę na nadjeżdżające z przodu i doganiające nas z tyłu samochody, gdyż zderzenie samochód - motocyklista, jest bardziej opłakane w skutkach dla tego ostatniego. Trasę wyścigu przecinają od czasu do czasu inne drogi publiczne. Skrzyżowania te radziłbym pokonywać z maksymalną prędkością, nie tracąc czasu na zastanawianie się, kto ma pierwszeństwo. Jeśli już zdarzy nam się wypadek, należy szybko ruszać dalej - najlepiej jeszcze zanim pojawią się konkurenci, stanowimy bowiem dla nich łatwy cel.

Rajd, w którym bierzemy udział, jest nielegalny, dlatego często zdarza nam się aresztowanie przez policję (np. gdy wywrócimy się przed nadjeżdżającym policjantem). Musimy wtedy przerwać rajd i nie możemy do niego powrócić, dopóki nie zapłacimy kary. Mówiąc o pieniądzach, wszystko tutaj na nich się opiera. Im wyższą pozycję zajmiemy, tym większym kapitałem będziemy dysponować. Umożliwi to nam dokonanie niezbędnych napraw, a nawet pozwoli na kupno większego i szybszego motocykla.

Do pokonania mamy pięć różnych tras. Aby awansować na wyższy poziom należy ukończyć dany wyścig na co najmniej czwartej pozycji. Poziomów jest również pięć. Na każdym z nich ścigamy się z tymi samymi przeciwnikami, możemy więc dobrze poznać ich charakterystyczne cechy.

Trasa wyścigu biegnie, skręcając raz w lewo, raz w prawo, po niezwykle pofałdowanym terenie. Czegoś takiego nie widziałem dotąd w innej grze. Jeżeli program byłby trochę szybszy, możnaby mieć kłopoty nie tylko z utrzymaniem motocykla na trasie, ale także z kontrolowaniem własnego żołądka. Dostarcza to całkiem sporej dawki rozrywki i emocji.

Postacie motocyklistów są bardzo starannie wykonane, czasami sprawiają jednak wrażenie, jakby nie poruszały się po drodze, a lekko się nad nią unosiły. Sceneria, na tle której rozgrywa się wyścig jest w zasadzie standardowym tłem w tego typu grach. Raz są to znajdujące się na horyzoncie zalesione wzgórza, kiedy indziej pustynia lub szara równina z połyskującym w oddali morzem. Sa to miłe obrazki i nie można im nic zarzucić. Autorzy nie popisali się natomiast przy tworzeniu różnego rodzaju efektów wizualnych towarzyszącym wypadkom. Inne programy oferowały nam kilka naprawdę efektownie wyglądających kolizji. Motocyklista przelatywał na przykład nad kierownicą motoru i toczył się jeszcze dobrych kilka metrów, nim się zatrzymał. Natomiast czołowe zderzenie, nawet z bardzo dużym samochodem, kończy się w **Road Rash** jedynie nagłym zatrzymaniem motoru, a kierujący nim upada na drogę lub na pobocze. Nie daje to efektu dramatycznego, ani nie wygląda na wypadek.

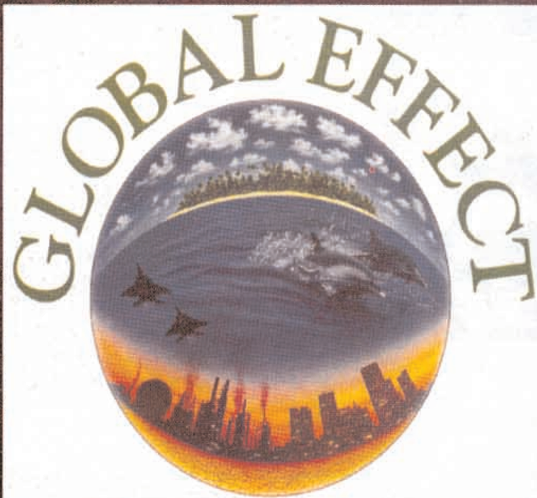
Niedopracowane są również efekty dźwiękowe, nie ma ich w programie za wiele i nawet nie przypominają warkotu silników.

Przyznam tutaj, że spodziewałem się więcej po tej grze, ale chociaż w stosunku do **Road Rash** mam lekko mieszane uczucia, chętnie powalczę jeszcze z moimi rywalami z trasy motocyklowych wyścigów.

Piotr Orcholski







Producent: Electronic Arts

W ciągu ostatnich lat pojawiła się nowa kategoria gier symulacyjnych, których akcja rozgrywa się w środowisku o wysokim stopniu złożoności i wymagająca od gracza uwzględniania wszystkich cech "środowiska" gry. Prekursorem tego gatunku był prawdopodobnie program **Sim City**. Następnie zostały stworzone inne równie dobre, nawet lepsze gry, wymienię tutaj tylko: **Sim Life**, **Sim Ant**, **Moonbase,** czy rewelacyjna **Civilisation.**

Gra **Global Effect** jest typowym przedstawicielem tej kategorii programów. Ta jedyna w swoim rodzaju mieszanka ekologiczno-ekonomiczno-militarna przenosi nas w (niezbyt odległą - jak twierdzi producent) przyszłość i powierza funkcję zarządcy całej planety. W jego roli musimy zmierzyć się z wieloma przeciwnościami natury ekologicznej, broniąc się jednocześnie przed konkurentem (podobnie jak my, także pretendującym do roli władcy) i dbając o prawidłowy rozwój gospodarczy podległej nam ludności. Całość jest ujęta bardzo realistycznie i nie pozwala nam w żadnym momencie na zaniedbania w którymkolwiek aspekcie gry. Długotrwały konflikt zbrojny - na przykład - tak samo, jak w rzeczywistości, prowadzi nieuchronnie do klęski ekologicznej, a globalna wojna jądrowa powoduje nastanie epoki lodowcowej.

Global Effect oferuje trzy podstawowe scenariusze rozgrywki. Umożliwiają one kolejno:

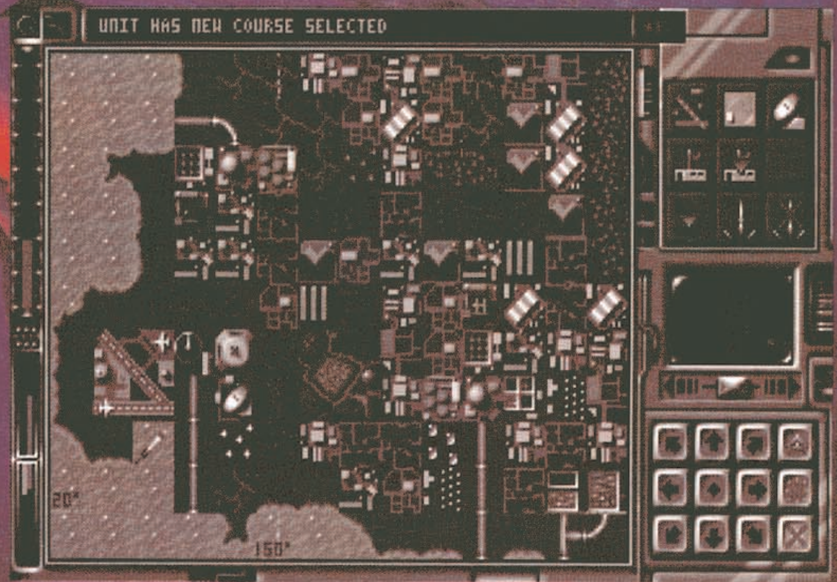
- stworzenie od podstaw świata, w którym będzie się toczyć gra;
- ratowanie świata stojącego w obliczu klęski ekologicznej;
- rządzenie w pełni rozwiniętym światem.

Każdy ze scenariuszy posiada liczne opcje precyzujące warunki gry.

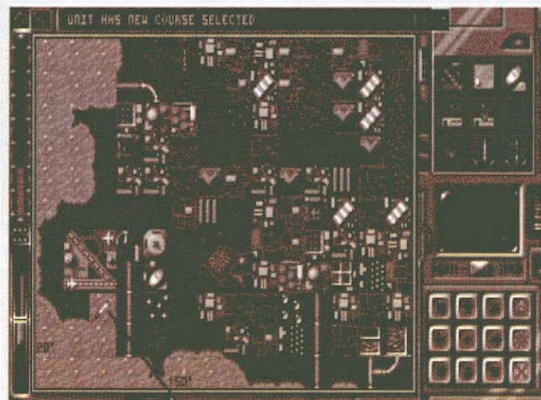
Gracz, który zdecyduje się na stworzenie nowego świata od podstaw, może wybrać jeden spośród ośmiu stojących do dyspozycji oraz taki zestaw warunków geologiczno-klimatycznych, jaki najbardziej mu odpowiada. Dla szczególnie wybrednych graczy została przewidziana opcja GRREEN FIELD, pozwalająca na szczegółowe definiowanie wszystkich parametrów środowiska. Dla początkujących polecam samodzielną rozgrywkę (*Single Player*), gdyż komputer jest naprawdę dość dobry w "te klocki" i grając przeciwko niemu, nawet po ustawieniu najniższych parametrów agresywności i sprawności ekonomicznej, można się dużo nauczyć, mimo że zazwyczaj kończy się to klęską nowicjusza.

Jeśli zdecydujemy się na opcję ratowania świata, możemy przebierać we wszelkiego rodzaju klęskach, jakie może zgotować nam technicznie rozwinięta cywilizacja. Do dyspozycji mamy następujące warianty:

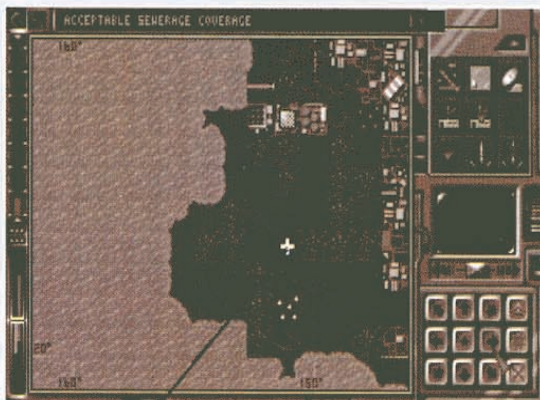
1. Zima nuklearna.
2. Efekt cieplarniany.
3. Wyeksploatowane zasoby surowców.







Cel - kwatera główna wroga.



Miejsce eksplozji głowicy jądrowej.

4. Wyniszczenie środowiska zanieczyszczeniami przemysłowymi.

We wszystkich wyżej wymienionych scenariuszach naszym zadaniem jest uczynienie świata ponownie zdatnym do zamieszkania oraz zapewnienie dalszego rozwoju cywilizacji.

Opcja rządzenia światem eksponuje militarno-ekonomiczną stronę rozgrywki. Mamy tutaj do wyboru zmierzenie się z przeciwnikiem dążącym do osiągnięcia dominacji ekonomicznej, bądź też do wyeliminowania nas drogą konfliktu zbrojnego. Wszystkich miłośników czysto wojennych gier strategicznych muszę w tym miejscu rozczarować. Wojnę prowadzi się wprawdzie bardzo efektownie, lecz jej niszczące dla środowiska efekty prowadzą nieuchronnie do przedwczesnego zakończenia gry. Można się o tym bardzo łatwo przekonać, ale naprawienie skutków tej decyzji jest praktycznie niemożliwe. Pamiętajmy przy tym, że obszar skażony wybuchem jest wielokrotnie większy, niż ten zniszczony fizycznie.

Po wybraniu jednego z uprzednio opisanych wariantów gry przechodzimy do właściwej rozgrywki. Wszystkie czynności wykonywane w grze wywołujemy z ekranu głównego tzw. *Governmental Console*, poprzez wybranie myszą odpowiedniego gadżetu. A jest ich całkiem sporo. Samych narzędzi i konstrukcji jest 29, a dochodzi do nich jeszcze obsługa sprzętu bojowego i ekranu informacji o stanie środowiska. Wielką pomocą w posługiwaniu się wszystkimi gadżetami, jest dołączona do gry, oprócz właściwej i dokładnej instrukcji, kolorowa "ściąga", również zawierająca krótki ich opis.

Global Effect wyróżnia się starannie zaprojektowaną grafiką, co bynajmniej nie jest regułą w tej kategorii gier. Wszystkie zabudowania i urządzenia mają w miarę realistyczny, a nie tylko symboliczny wygląd. Zastosowany system sterowania jest w zasadzie prosty, lecz obsługę komplikuje mnogość narzędzi i konstrukcji. Zmusza to początkującego zdobywcę świata do spędzenia sporej ilości czasu na nauce sprawnej obsługi gry. Nauczyć się trzeba nie tylko znaczenia poszczególnych symboli, lecz także zasad ich używania i kombinacji, w jakich mogą występować. Na przykład, budowa elektrowni jądrowej wcale nie rozwiązuje problemu zaopatrzenia w energię elektryczną. Najpierw trzeba postawić kopalnię uranu (w takim miejscu gdzie ten pierwiastek występuje, a nie gdziekolwiek), następnie zbudować w jej pobliżu elektrownię, którą jeszcze dodatkowo należy połączyć rurociągiem z jakimś zbiornikiem wodnym.

Wszystkie te subtelności są szczegółowo opisane w dostarczanej razem z grą instrukcji, która została całkiem przyzwoicie opracowana przez polskiego dystrybutora. Problemy mogą powstać tylko podczas wpisywania kodu zabezpieczającego przed kopiowaniem. Druk jest tak ciemny i niekontrastowy, że odszukanie i rozpoznanie na papierze właśnie wyświetlanego na ekranie obrazka nie jest sprawą prostą. Ta drobna niedogodność nie może jednak wpłynąć na ogólnie dobrą ocenę programu, który z pewnością będzie wartościowym nabytkiem dla miłośników tego rodzaju gier.

Global Effect jest dostępny na rynku w wersjach na komputery **Commodore Amiga**, **IBM PC** i kompatybilne.

Tomasz Kulbacki

Program został nam udostępniony do opisania przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa



STEEL EMPIRE



Producent: Millenium

W 2200 r. pięć potężnych gwiezdnych imperiów postanowiło opanować Oriona - neutralną, ale ważną strategicznie planetę. Każde z nich wysłało na jedyny kontynent Oriona swojego przedstawiciela wyposażonego w odpowiednie fundusze. Treść rozkazów była prosta - zdobyć wszystkie 72 kraje i wyeliminować z walki konkurencyjne siły.

Steel Empire to połączenie gry strategiczno-ekonomicznej z elementami zręcznościowymi. Dźwięk i grafika stoją na dobrym poziomie (choć w obu przypadkach daleko im do doskonałości). Scenariusz został dobrze opracowany i pozostawia grającym znaczny margines swobody.

Możemy ustawić poziom umiejętności komputerowych przeciwników, od pozycji 6 - niezbyt inteligentny i mało złośliwy, do 1 - inteligentny i niebezpieczny. Niestety, wyższa inteligencja komputera sprowadza się w tym przypadku do budowy większej niż zwykle ilości fabryk i uporczywych ataków na nasze pozycje, nawet wtedy, gdy są praktycznie nie do zdobycia przy pomocy wysyłanych przez komputer oddziałów. Strategia programu nie jest zbyt skomplikowana, jeżeli nie wygra z nami w czasie pierwszych walk, to jego klęska jest właściwie przesądzona.

W grze może brać udział nawet pięć osób (plus komputer). Wtedy dopiero wzrasta jej atrakcyjność. Żywy przeciwnik dysponuje (najczęściej) inteligencją większą od komputerowej. Dlatego też walki przypominają tutaj wojnę pozycyjną (trzeba przeprowadzić wiele ataków i ponieść duże straty, aby przełamać linie obronne przeciwnika, który również atakuje!).

Wszystkie działania i rozkazy wydawane są na mapie Oriona.

Scenariusze gry

1. Complete Campaign - połączenie elementów gry strategicznej z grą zręcznościową.

2. Strategy Campaign - wszystkie walki są symulowane przez komputer (opcja dla przeciwników wymachiwania joystickiem). Niestety, nie można tutaj zapoznać się z efektami walki (straty przeciwnika), ani też wydać odpowiednich rozkazów przed atakiem, dlatego wpierw uruchamiamy pierwszy scenariusz gry, następnie tuż przed walką zrzucamy "na barki" komputera sterowanie własnymi siłami.

3. Battle Practice - umożliwia trenowanie walki, doskonalenie umiejętności operowania oddziałem (*Showdown*) lub pojedynczym cyborgiem (*Survivor*).

Istnieje możliwość ustalenia finansowego określenia rodzaju planety (biedna, przeciętna, bogata) oraz poziomu dostępności informacji o krajach zajętych przez przeciwnika.

Dla ambitnych graczy: najwyższy poziom trudności uzyskujemy wybierając przeciwników na poziomie 1, na biednej planecie, przy ograniczonym dostępie do informacji o wrogich siłach.

Elementy strategii i taktyki

1. Zakładanie stolic w opanowanych krajach - możliwość budowy dowolnych obiektów, zyski finansowe.

2. Budowa fabryk - można w nich produkować cyborgi, występują trzy





rodzaje fabryk, każda o różnych możliwościach produkcyjnych i cenie. Fabryki można usprawniać, co przyczynia się do przyspieszenia czasu produkcji i obniżenia jej kosztów.

3. Fortyfikowanie zajętych terytoriów - ufortyfikowany kraj jest dużo łatwiejszy do obrony, najlepiej gdy posiada ciężką twierdzę. Z uwagi na fakt, że twierdze posiadają "broń dalekiego zasięgu", ich skuteczność jest większa na terenach otwartych. Budowa twierdzy w mieście jest niemożliwa.

4. Przemieszczanie cyborgów - wzmacnianie zagrożonych punktów, zajmowanie wolnych terenów, atak na zajęte przez wrogów terytoria. W żadnym z krajów nie może przebywać jednocześnie więcej niż dziesięć cyborgów.

5. Naprawa cyborgów - podczas walk cyborgi ulegają uszkodzeniom (ich stan wyrażony jest w punktach), można je opłacalnie naprawiać - koszt naprawy nie przekracza nigdy 60% wartości cyborga danego typu, wyprodukowanego w fabryce, która nie była jeszcze usprawniana.

6. Używanie satelitów szpiegowskich - można uzyskać dokładne dane o każdym z zajętych krajów, a także o wrogich terytoriach. Taka informacja kosztuje i nie jest zbyt dokładna.

Twierdze i cyborgi posiadają różne rodzaje uzbrojenia. Każdy typ broni charakteryzuje się m. in. zasięgiem, siłą niszczenia, ciepłem uderzenia i strzału oraz szybkostrzelnością. Z uwagi na ilość amunicji, każdą broń dzielimy na:

A. Posiadające nieograniczoną liczbę strzałów - lekki laser, ciężki laser i działo neutrinowe. Najdoskonalszą bronią jest tutaj działo neutrinowe, które dysponuje olbrzymią siłą niszczenia. Jego wadą jest wydzielanie dużej ilości ciepła w trakcie strzelania.

B. Ograniczone ilością amunicji:
- działa automatyczne lekkie (kalibru 40 mm) i ciężkie (100 mm);
- miotacz piekielnego ognia - doskonała broń, szczególnie w mieście;
- wyrzutnie pocisków bliskiego i dalekiego zasięgu (do 3200 m, umożliwiają atak zanim cyborgi przeciwnika podejdą na odległość, z której mogą używać swojej broni). Podstawową wadą wyrzutni pocisków (szczególnie tych dalekiego zasięgu) jest ich niewielka szybkostrzelność.

W grze bierze udział dziewięć typów wyposażonych w nowoczesną broń cyborgów - stworzeń będących połączeniem człowieka z robotem.

A. Lekkie cyborgi:
- *Mercury* - najsłabiej uzbrojony i opancerzony, ale bardzo tani w produkcji.
- *Cyclops* i *Dragon* - mają lepsze opancerzenie i uzbrojenie (szczególnie *Dragon*).

B. Cyborgi średnie:
- *Mars* - posiada doskonałe uzbrojenie (działo neutrinowe), ale kiepski system chłodzenia.
- *Achilles* - prawie dwukrotnie silniejszy pancerz od *Marsa*, jednak jego uzbrojenie nie jest zbyt efektywne, szczególnie w walkach na większy dystans.
- *Crossbolt* - cyborg do walki na duże odległości, posiada cztery wyrzutnie pocisków dalekiego zasięgu (80 sztuk amunicji). Jest bardzo skuteczny w ostrzeliwaniu pozycji przeciwnika. Grupa *Crossboltów* może zadać duże straty siłom wroga, a nawet zniszczyć jego stolicę (także w przypadku, gdy jest broniona przez ciężką twierdzę). Poważnym brakiem *Crossbolta* jest niedostateczne uzbrojenie dodatkowe. Doskonale spisuje się on w otwartym terenie, nie nadaje się do walki w lasach i w mieście.

C. Ciężkie cyborgi:
- *Hercules* - jeden z najlepszych cyborgów, o jego wartości decydują niska cena i szybkość produkcji, jego wadą jest stosunkowo niski współczynnik chłodzenia.
- *Behemoth* - najlepiej uzbrojony cyborg, ma doskonałe opancerzenie, jednak poważną wadą jest brak działa neutrinowego.
- *Titan* - najlepszy cyborg, doskonale uzbrojony i opancerzony, posiada wspaniały system chłodzenia.

Cyborgi: *Mercury, Cyclops, Dragon, Mars* i *Achilles* posiadają dużą szybkość przemieszczania się w terenie, natomiast pozostałe typy cyborgów są od nich wolniejsze.

Najbardziej emocjonującym elementem gry są walki, rozpoczynają się one zaraz po zakończeniu fazy operacji strategicznych. Podczas starcia istotne znaczenie ma stan opancerzenia i system chłodzenia cyborga, może on zostać zniszczony przez rozbicie pancerza lub przez wybuch spowodowany przegrzaniem.

Możemy wybrać jedną z dwóch możliwości prowadzenia walki: atak lub obronę.

Atakując możemy wybrać cel:

- atak na wszystko co znajduje się w zasięgu cyborga;



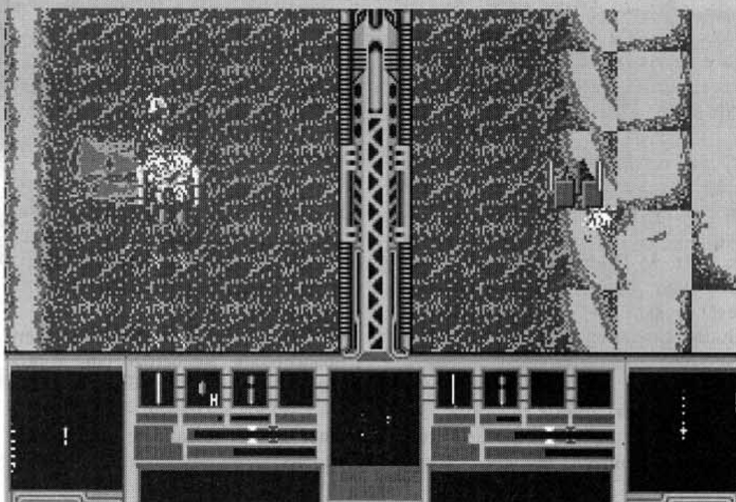


- koncentracja na niszczeniu budynków, fabryk, itd.;
- atak na stolicę wrogiego terytorium, po jej zniszczeniu ulega destrukcji cała infrastruktura przemysłowa i umocnienia miasta;
- atak na wrogie cyborgi.

Możemy również ustalić stopień koncentracji cyborgów na wykonywańym zadaniu (im wyższy stopień, tym mniejszą swobodę działania posiadają). Niestety, nie można podczas walki zmienić wydanych poprzednio rozkazów.

Nim rozpoczniemy obronę "z góry upatrzonych" pozycji, należy rozmieścić wszystkie posiadane cyborgi. Można to zrobić automatycznie, zostaną wtedy rozmieszczone w jednej linii, przed frontem sił przeciwnika.

Tak w przypadku obrony, jak i podczas ataku, można samodzielnie operować oddziałem lub pozwolić, by robił to komputer. Poważną wadą gry jest to, że gdy biorą w niej udział przynajmniej dwie osoby, a atakujący wybierze osobiste sterowanie swoimi siłami, to broniący się nie ma innego wyjścia jak zrobić to samo (nie może powierzyć sterowania komputerowi). Zasada ta nie obowiązuje w odwrotnym przypadku, gdy atakujący wybiera sterowanie komputerem, to obroną można sterować samodzielnie.



Podczas walki sterujemy tylko jednym cyborgiem, pozostałymi operuje komputer. Metodę walki komputera można nazwać "zderzeniem czołowym" - cyborgi pędzą w kierunku przeciwnika i otwierają ogień w chwili, gdy znajdzie się w ich zasięgu. Jest to klasyczna walka na wyniszczenie - kto silniejszy ten wygra, nie ma tu mowy o żadnych taktycznych unikach. Dlatego duże znaczenie ma możliwość kierowania cyborgiem - umiejętnie unikając strzałów przeciwnika możemy zniszczyć znacznie większą liczbę jego jednostek, nawet tego samego typu. Możemy w beznadziejnej sytuacji wydać rozkaz odwrotu (komputer tego nie potrafi rozkazać).

Na przebieg walki duży wpływ ma rodzaj ukształtowania terenu oraz panujące na nim warunki klimatyczne.

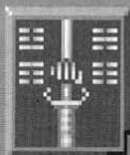
Teren arktyczny - otwarta przestrzeń, umożliwia skuteczne wykorzystanie pocisków dalekiego zasięgu, poprawia działanie urządzeń chłodzących.

Las - mniejsze znaczenie broni dalekiego zasięgu, a przez to możliwości obronnych twierdzy, stwarza znaczne trudności małym cyborgom.

Pustynia - podwyższona temperatura powoduje przegrzanie cyborgów, doskonały teren dla broni dalekiego zasięgu i ciężkiej twierdzy.









Rejon wulkaniczny - nawet krótki pobyt na obszarze wylewu lawy może spowodować zniszczenie cyborga, teren otwarty, doskonały dla broni dalekiego zasięgu.

Miasto - skomplikowana zabudowa powoduje duże trudności w operowaniu cyborgami. Jest to jedyny teren, gdzie lepiej jest pozwolić komputerowi, aby dowodził naszymi cyborgami.



Kilka wskazówek:

1. W początkowej fazie warto produkować dużą liczbę małych cyborgów. Najlepsze są *Dragony*, ostatecznie mogą to być *Cyclopsy*. Tylko w krytycznej sytuacji (np. brak pieniędzy) można produkować cyborgi typu *Mercury*.

2. Należy możliwie szybko usprawniać fabryki. Najważniejsze są dwie pierwsze modyfikacje (zwiększające szybkość produkcji).

3. Warto ufortyfikować teren, na którym zbudowana jest pierwsza fabryka (szczególnie w przypadku, gdy ustawimy poziom inteligencji przeciwników na 1).

4. W początkowej fazie należy zajmować jak największe obszary (wzrost funduszy), jednak nie warto zbytnio rozpraszać sił - pierwsza konfrontacja z przeciwnikiem nie powinna przysporzyć wielu kłopotów, jednak następne walki wymagają zaangażowania większej ilości cyborgów.

5. Lekkie i średnie fortyfikacje mają znikome znaczenie militarne; aby lepiej zabezpieczyć zdobyty teren należy zbudować ciężką twierdzę.

6. Przed atakiem na zajęty przez wroga teren warto przeprowadzić rozpoznanie jego sił przy pomocy satelity szpiegowskiego. Należy jednak pamiętać, że uzyskane w ten sposób informacje nie będą absolutnie pewne.

7. Ważnym elementem walki jest użycie pocisków dalekiego zasięgu. Mogą one zakończyć konfrontację jeszcze PRZED rozpoczęciem prawdziwej walki. W przypadku ataku przy pomocy *Crossboltów* konieczne jest własnoręczne sterowanie oddziałem (możliwość odwrotu).

8. Z punktu widzenia strategii najlepszym typem cyborga jest niewątpliwie... *Hercules* (nie *Tytan*, czy *Behemoth*!). Wynika to z kilku przyczyn. Można go wyprodukować w ciągu jednego okresu czasu, nie jest zbyt drogi, posiada doskonałe uzbrojenie (zbliżone do *Tytana*!). Do wad *Herculesa* należy brak pocisków dalekiego zasięgu oraz niezbyt sprawny system chłodzenia (jak na cyborga posiadającego DWA działa neutrinowe!). Dlatego należy używać go ostrożnie na terenach pustynnych i wulkanicznych. Zdobycie ciężkiej twierdzy bronionej przez oddział dziesięciu *Herculesów* jest praktycznie niemożliwe (przynajmniej nie przy pomocy jednego ataku!).



Steel Empire jest świetną grą strategiczną z wykorzystaniem elementów zręcznościowego sterowania walką. Polecam ją wszystkim, szczególnie przy wspólnym (kilkuosobowym) prowadzeniu walki o zdobycie planety Orion.

Jacek Ilczuk

Program jest rozprowadzany przez polskiego dystrybutora:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH



Producent: Electric Dreams

Na prośbę Czytelników przedstawiam opis programu **Millennium 2.2**, którego doskonałą kontynuację - ***Deuteros***, opisałem w poprzednich numerach ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Niedawno zachodni uczeni stwierdzili, że istnieje dosyć duże prawdopodobieństwo upadku na Ziemię meteoru o dużej masie w stosunkowo bliskiej przyszłości. Podobno miały miejsce propozycje stworzenia rakietowej obrony Ziemi, oczywiście najbardziej zainteresowane tym projektem były koła zbliżone do zbrojeniowych - nic dziwnego, ostatnio zamówienia na broń jakby trochę się zmniejszyły! Jednak wkrótce naukowcy zmienili zdanie. Ten fakt oraz to, że jak na przedstawicieli nauki przystało, mówiąc o stosunkowo bliskiej przyszłości mieli na myśli najbliższe kilka tysięcy lat, pozwala nam spać spokojnie, bez obawy, że coś niespodziewanie na nas spadnie!

Millennium 2.2 to gra wykorzystująca skutki takiego wydarzenia (upadek meteoru miał miejsce w 2200 roku). Sytuacja po upadku jest zbliżona do scenerii gry ***Midwinter*** - podobne wydarzenia, oglądane jednak z innej perspektywy (czyli z odległości 384 tys. kilometrów) i z mniejszym optymizmem (nikt na Ziemi nie przeżył).

Na Księżycu znajduje się założona wcześniej baza. Naszym zadaniem jest zbudowanie "imperium" (kolonizacja Układu Słonecznego), pokonanie kolonii marsjańskiej oraz przygotowanie Ziemi pod ponowne osiedlenie.

Millennium 2.2 nie należy do gier najnowszych. Grafika nie jest doskonała, efekty dźwiękowe niezbyt dobre. Jednak obok oprawy graficznej bardzo duże znaczenie (przynajmniej w grach tego rodzaju) ma scenariusz. Jest on tutaj prawie doskonały, pozwala na spędzenie co najmniej kilku przyjemnych godzin (w grze około 20 lat) na rozwiązywaniu przyszłych problemów ludzkości (okrojonej do niewielkiej kolonii).

Gra sterowana jest przy pomocy ikon (lewy przycisk myszy):

MOON BASE

Baza Księżycowa (opcja możliwa do aktywizacji, także przy pomocy prawego klawisza myszy). Widok terenu bazy - wyświetlone są tutaj



informacje o działaniu poszczególnych sekcji:

- kolor zielony (wszystko w porządku);
- żółty (trwa produkcja, możliwości energetyczne wykorzystane w dużym stopniu...);
- czerwony (mamy pewne kłopoty).

Dostępne są następujące możliwości:

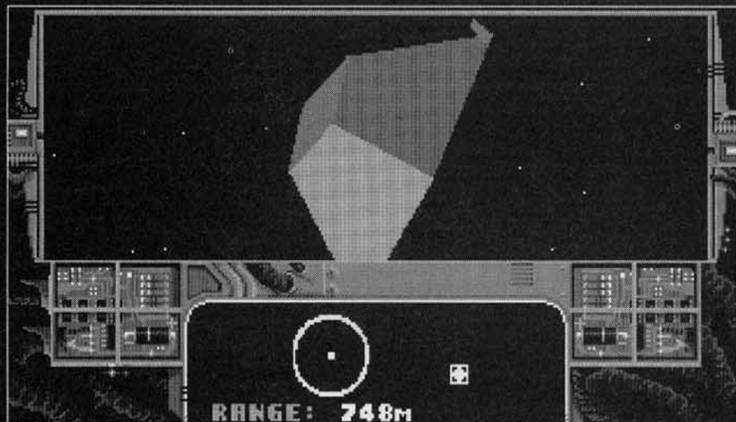
Energy
(sekcja energetyczna)

Do wytwarzania elektryczności służą generatory słoneczne (*Solagen MkI* do *MkX*). Podana jest nazwa aktualnie pracującego urządzenia (*Power Source*), dostępna moc (*Output*) oraz pobór energii (*Demand*). Wymienione są także wszystkie dostępne generatory (uaktywniamy je przez "kliknięcie" na liczbie informującej o ich ilości). Potrzebny jest *Solagen* o odpowiedniej mocy dla planety i jej satelitów. Dla zielonego wskaźnika pracy przy prowadzeniu wydobycia, wystarczający jest *Solagen* o numerze mniejszym o jeden (żółty wskaźnik).

Life Support
(sekcja warunków życia)

Podane są tutaj informacje o ilości modułów mieszkalnych (*Nodules*), typie atmosfery (*Atmosphere*), kolonistach (*Life Type*), pojemności modułów (*Capacity*) oraz liczbie mieszkańców (*Population*).





Production
(sekcja produkcyjna)

Występuje tylko na Księżycu. Mała fabryczka kolonii księżycowej. Po aktywizacji niebieskiego ekranu (*Project*) wyświetlany jest spis opracowanych projektów - można wybrać dowolny do produkcji. Dla każdego produktu wymagana jest określona ilość surowców oraz moc generatora. W przypadku braku surowców (*Material Shortage*) lub mocy (*Insufficient Power*) produkcja jest niemożliwa. Po rozpoczęciu wytwarzania wyświetlane są informacje o nazwie urządzenia (*Project*), stopniu zaawansowania produkcji (*Progress*) oraz o poborze mocy (*Demand*).

Defence
(sekcja obrony)

Sekcję uaktywniamy w przypadku zaatakowania kolonii. Wyświetlone są tutaj informacje o ostatnim ataku i jego efektach (stratach własnych - *Damage Raport*) oraz ilości dostępnych myśliwców (*Base Fighter Reserve*) i laserów orbitalnych (*Orbital Laser Reserve*).

W przypadku ataku należy wystrzelić myśliwiec (*Launch Fighter*) i przejąć nad nim sterowanie (przy pomocy joysticka) - wymaga to pewnej gimnastyki (po zestrzeleniu jednego wroga następuje powrót do ekranu obrony i można wystrzelić następny pojazd), jednak przy pewnej dozie szczęścia można zniszczyć w ten sposób nawet dziewięć atakujących jednostek!

Obsługa lasera (*Activate Laser*) jest znacznie prostsza - można czekać spokojnie, aż zacznie działać i zaktywizować następny (jeżeli sytuacja będzie tego wymagała).

Resource
(sekcja wydobywcza)

Obsługa kopalni. Otrzymamy tutaj informacje o wielkości dziennego wydobycia surowców (Kg/Day) oraz o ilości zmagazynowanych zasobów (*Stock* - ilość w tonach). Wydobycie można wstrzymać (*OFF - Shutdown*) lub uruchomić (*ON - Activate*). Do wydobycia wymagana jest moc 30 kW, a do obsługi kopalni minimum 50 kolonistów.

W Układzie Słonecznym dostępne są następujące surowce: wodór (*Hydrogen*), tlen (*Oxygen*), woda (*Water*), azot (*Nitrogen*), metan (*Metha ne*), siarka (*Sulphur*), tytan (*Titanium*), aluminium (*Aluminium*), miedź (*Copper*), krzem (*Silica*), żelazo (*Iron*), srebro (*Silver*), chrom (*Chro mium*), platyna (*Platinum*), uran (*Uranium*).

Wszystkie te surowce są dostępne jednocześnie tylko na Ziemi.

Research
(sekcja badawcza)

Występuje tylko na Księżycu. Oddział naukowców o różnorodnych specjalnościach ("mózg" bazy księżycowej). Opracowują oni projekty urządzeń oraz analizują dane sond kosmicznych (po ich wylądowaniu na wybranej planecie lub księżycu). Niektóre projekty są dostępne natychmiast, inne pojawiają się w trakcie gry.

1. **Colonisation** - dział eksploracji kosmosu.

Wymienione są tutaj nazwy wszystkich ciał kosmicznych Układu Słonecznego:
- kolor czerwony - brak danych;
- żółty - wylądowała sonda, można rozpocząć analizę danych;
- zielony - informacje opracowane (*Research Complete*);
- biały - istnieje już kolonia.

Autorzy gry nie popisali się tutaj wyobraźnią, również nie wykazali się wiedzą. Już w 1986r. wiadomo było, że Uran posiada 15 księżyców. Wcześniej dostrzeżono 17 księżyców Saturna i 16 księżyców Jowisza.

Asteroidów nie można kolonizować, prowadzimy eksploatację surowców przy pomocy *Grazerów*.

	Hydr	Oxyg	Water	Nitr	Meth	Sulp	Tita	Alum	Copp	Sili	Iron	Silv	Chro	Plat	Uran
Moon	+	+	+	+	-	-	+	+	-	+	+	-	-	-	-
Mars	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	-	-	-
Callisto	+	-	-	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-
Leda	+	-	-	+	+	+	-	-	+	+	+	-	-	-	+
Saturn	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	-
Enceladus	+	+	+	+	-	-	+	+	-	+	+	-	-	-	-
Tethys	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	-	-	-	+
Rhea	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	-	-	-	+	-
Titan	+	+	-	+	+	-	-	-	-	-	-	+	-	+	+
Hyperion	-	-	-	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+
Phoebe	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	-	-	-	-
Uranus	+	-	-	+	+	+	-	-	+	+	+	-	-	-	+
Miranda	-	-	-	-	-	-	-	-	+	+	+	+	-	+	-
Ariel	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+	-	-	-	+	-
Umbriel	+	+	-	+	-	+	-	-	-	+	-	-	-	-	-
Titania	+	+	+	-	+	+	-	-	+	+	-	+	-	-	-
Oberon	+	+	+	+	-	-	+	+	-	+	+	-	-	-	+
Neptune	+	-	-	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
Triton	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	-	-	+	+	-
Pluto	+	-	-	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-	+	+
Asteroids	-	-	-	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	-



2. ***Transportation*** - dział środków transportu.

Dostępne w grze statki kosmiczne:

A. *Probe* - sonda kosmiczna. Niewielki statek bezzałogowy do prowadzenia eksploracji kosmosu. Sonda jest "jednorazowego użytku" - może tylko wylądować na planecie i przekazać o niej dane.

B. *Grazer* - statek do eksploatacji asteroidów. Po przelocie do pasa asteroidów poszukuje małych odłamków skalnych (250t). Asteroidy mają różny skład, od nas zależy, czy okruch skalny zostanie schwytany (*Take It*) lub porzucony (*Leave It*). *Grazer* może przewozić wyłącznie surowce mineralne. Załoga: 4 osoby.

C. *Waverider* - mały, szybki transportowiec (dwukrotnie większa prędkość w porównaniu z innymi statkami). Ładowność: 50t. Załoga: 10 osób.

D. *Carrack* - duży statek transportowy (1000 ton ładowności). Załoga: 80 osób.

E. *Fleet Carrier* - statek wojenny. Zabiera na pokład 30 myśliwców. Załoga: 160 osób.

F. *Juggernaut* - przerobiony ze statku *Fleet Carrier* specjalny transportowiec do przewozu na ziemię *Terraformera* ("jednorazowego użytku!").

3. ***Weaponry*** - dział konstrukcji militarnych.

Do obrony przed atakami kolonii marsjańskiej konieczne jest odpowiednie uzbrojenie. Nie ma tutaj wielkiego wyboru. Można wyprodukować myśliwce (*Fighter*) oraz bardzo skuteczne satelity uzbrojone w laser (***Orbital Laser***). Zdecydowanie lepsze są lasery, jednak dużym utrudnieniem jest konieczność użycia uranu do ich produkcji (brak złóż na Księżycu, trzeba wszystko przywozić z kolonii) oraz fakt, że oddając salwę laser niszczy jednocześnie satelitę, na którym jest umieszczony.

4. ***Energy*** - dział wytwarzania energii.

Różne typy generatorów przetwarzających energię słoneczną na elektryczność (*Solagen MkI - MkX*). Nowe projekty powstają po skończeniu dokumentacji poprzedniego typu *Solagena*.

5. ***Supplementary*** - dział projektów różnych.

Występuje tutaj kilka specyficznych projektów:

A. *Nodule* - moduł mieszkalny, umożliwia zamieszkanie 100 kolonistów (w bazie księżycowej można zbudować 5 takich kopuł - 600 osób). Nie można go transportować do kolonii!

B. *Bunker* - bunkier, umożliwia ochronę sprzętu (260 ton) przed skutkami nalotów.

C. *Terraformer* - specjalne urządzenie pozwalające przywrócić na Ziemi warunki do życia.

D. *Vaccine* - szczepionka przeciw wirusowi marsjańskiego kataru (*Martian Flu*).

6. ***Flight Bays*** - sekcja portowa.

W porcie może dokować do ośmiu statków (*Bay 1-8*), taka sama ilość może przebywać na orbicie dowolnego ciała kosmicznego. W tej sekcji znajduje się także bunkier. Otrzymujemy tutaj informacje o tym, które z doków są zajęte (typ statku), które zarezerwowane dla lądującego pojazdu (*Reserved*), a które są wolne (*Vacant*).

Po "kliknięciu" na zajętym doku pojawiają się informacje o statku: typ i nazwa, załoga (*Crew*) - aktualna (*Actual*) i minimalna (*Minimal*), ładowność (*Capacity*) i wielkość ładunku (*Payload*) oraz rodzaj załogi (*ECO*).

Wykorzystujemy tutaj opcje sterowania:

A. *Name Craft* - nadanie nazwy.
B. *Crew Ship* - rekrutacja załogi.
C. *Equipment Bay* - przeładowywanie urządzeń.
D. *Loading Bay* - przeładowywanie surowców.
E. *Launch* - wystrzelenie statku na orbitę.
F. *Scrap Ship* - złomowanie statku.

Podanie nazwy statku i składu załogi są konieczne, aby można było wystartować.

COLONIES

Możliwość uaktywnienienia tej ikony pojawia się dopiero po założeniu pierwszej kolonii. Dzięki niej można wywołać spis założonych baz i wybrać jedną z nich - pojawia się wówczas obraz podobny do bazy księżycowej, brak jednak sekcji produkcyjnej i badawczej).

CRAFT ROSTER

Spis posiadanych statków kosmicznych. Można tutaj uzyskać informacje o miejscu ich aktualnego pobytu:





- kolor zielony - statek dokuje na planecie lub księżycu;
- żółty - przebywa na orbicie lub skanuje asteroidy.

Maksymalna ilość statków - 32.

DATA BASE

Bank danych o planetach Układu Słonecznego i ich księżycach. Oznaczenie kolorowe identyczne jak w dziale eksploracji kosmosu sekcji badawczej.

BULLETIN BOARD

Spis najbardziej aktualnych komunikatów (kilka ostatnich).

FILE ACCESS

Opcja operacji dyskowych. Dostępne funkcje:
- zapisanie stanu gry (*Save*),
- załadowanie stanu gry (*Load*),
- wyjście z tej opcji (*All Done*).

LOG

Informacja o stopniu zaawansowania gry - aktualna data, ilość statków kosmicznych (*Craft in service*), liczba kolonii (*Colonies*), wielkość populacji (*Population*), procentowy wskaźnik rozwoju gry (*C.T.R.*).

ZOOM OUT

Oddalenie widoku - przejście do innej skali obserwacji: baza, planeta lub orbita, system planetarny, System Słoneczny.

Z poziomu orbity wydawane są polecenia dla statków kosmicznych (dla każdego typu statku występują w innym zestawie):
- *Ditch Cargo* - wyrzucenie ładunku.
- *View Cargo* - rejestr zawartości ładowni (surowce).
- *View Equipment* - rejestr zawartości ładowni (urządzenia).
- *Launch Fleet* - wystrzelenie myśliwca z pokładu statku wojennego.
- *Auto Land* - rozkaz lądowania (można wylądować tylko na skolonizowanych planetach, wyjątek stanowi *S.I.O.S.*).
- *Set Course* - wybór celu podróży (potwierdzenie rozkazu - *Confirm* - kursu nie można zmienić).
- *Auto Pilot* - wyjście ze statku.



ADVANCE HOUR, ADVANCE DAY

Sterowanie upływem czasu - przesunięcie do przodu o godzinę lub dzień. Opcja *Advance Hour* jest przydatna podczas lądowania statków.

Kilka przydatnych wskazówek:

1). Nie należy zbytnio się spieszyć z rozpoczęciem eksploracji Układu Słonecznego - wystrzelenie pierwszej sondy lub statku kosmicznego wywołuje natychmiastową reakcję kolonii marsjańskiej (wypowiedzenie wojny).

2). Jeszcze zanim uruchomimy *Solagen MkIII*, warto zbudować bunkier i umieścić w nim wyprodukowane wcześniej generatory.

3). Przygotowując się do kolonizacji dowolnej planety lub księżyca należy przygotować do drogi wraz ze statkiem *S.I.O.S.* małą flotyllę transportowców (minimum dwa *Solageny* o odpowiedniej mocy, zapas myśliwców i orbitalnych laserów). Im dalej położona jest kolonia - tym większe zapasy powinny być przesłane.

4). W momencie pojawienia się marsjańskiego kataru należy wyposażyć każdą kolonię w szczepionkę (także te nowe, dopiero zakładane kolonie).

5). W każdym układzie planetarnym powinien znajdować się przynajmniej jeden statek do szybkiego transportu sprzętu między koloniami znajdującymi się w tym rejonie (myśliwców i laserów, niekiedy także *Solagenów*).

6). W momencie, gdy nie można prowadzić wydobycia (mamy mniej niż 50 kolonistów), nie należy uruchamiać generatorów o mocy większej, niż jest potrzebna do podtrzymywania minimalnych warunków życia.

7). Dokujący statek kosmiczny może spełniać podobne zadania jak bunkier - surowce i urządzenia znajdujące się na jego pokładzie nie mogą być zniszczone podczas ataku.

8). Po pokonaniu "Marsjan" kolonie zaczynają ogłaszać niepodległość - nie można się temu przeciwstawić. Deklaracje niepodległości są ogłaszane w tej samej kolejności, w jakiej były zakładane kolonie.

9). Aby uzyskać stuprocentowy wynik w grze (i największą satysfakcję), należy skolonizować wszystkie nadające się do zamieszkania planety lub księżyce. Nie jest to konieczne do samego zakończenia gry.

Mam nadzieję, ten krótki opis **Millennium 2.2** spełni oczekiwania Czytelników. Rozegranie do końca obu programów: **Millennium 2.2** i **Deuteros**, powinno sprawić dużo satysfakcji miłośnikom tego rodzaju gier. Oczekuję trzeciej części tego cyklu, mam nadzieję, że będzie równie dobra jak poprzednie.

Jacek Ilczuk

GODS

Producent: Renegade

(...) Nieśmiertelna część Heraklesa - oznajmił [Zeus] - jest wolna od śmierci i wkrótce powitam go w tych szczęśliwych stronach. I jeśli nawet znalazłby się jakiś bóg lub bogini nie odnoszący się z entuzjazmem do jego deifikacji, to i tak będą musieli się z nią pogodzić!" Wszyscy Olimpijczycy wyrazili zgodę, a Hera przełknęła obrazę tak niedwuznacznie skierowaną pod jej adresem (...)

(...) Pioruny pochłonęły śmiertelną cząstkę Heraklesa. Teraz już nie był podobny do Alkmeny, lecz jak wąż, który zrzucił skórę, ukazał się w całym majestacie swojego niebieskiego ojca. Spowity w obłok, znikł z oczu towarzyszy i przy akompaniamencie łoskotu grzmotów Zeus uniósł go do nieba na rydwanie zaprzężonym w cztery konie. Tam Atena wzięła go za rękę i uroczyście przedstawiła bogom.

Zeus postanowił, że Herakles zostanie jednym z dwunastu Olimpijczyków, ale było przykro mu wypędzać kogokolwiek z istniejącego grona, by zrobić miejsce dla swego syna. Namówił więc Herę, by adoptowała Heraklesa w uroczystości ponownych narodzin (...)

(...) Odtąd Hera uważała Heraklesa za swego syna i nikogo poza Zeusem tak nie kochała. Wszyscy nieśmiertelni powitali go radośnie (...)

(...) Herakles został niebieskim odźwiernym i niestrudzenie stoi przed nastaniem nocy u bram Olimpu (...)

R. Graves* "Mity greckie", *s. 478, PIW - Warszawa - 1992, tłum. H. Krzeczkowski

Herakles musiał służyć Euresteusowi przez dwanaście lat i wykonać dwanaście wyznaczonych przez niego prac. Przed jego imiennikiem, bohaterem gry **Gods** stoi inne zadanie. Aby zostać nieśmiertelnym i zasiąść w towarzystwie bogów musi wykazać się zręcznością i męstwem oraz przejść przez starożytne miasto (stworzone w przeszłości przez bogów). Obecnie w mieście tym panują siły zła. By osiągnąć upragniony cel Herkules musi pokonać czterech straszliwych strażników oraz podległe im potwory.

Gods to gra zręcznościowo-platformowa, jedna z najlepszych w swojej kategorii. Gra posiada wspaniałą grafikę i oprawę muzyczną. Postać bohatera jest doskonale animowana. Jednak to nie tylko "efekty specjalne" decydują o jej jakości. Największą zaletą gry **Gods** jest doskonale opracowany scenariusz.

Można wątpić, aby gra zręcznościowo-platformowa wymagała czegoś więcej, niż dobrego refleksu i wysokich umiejętności operowania joystickiem. W pierwszym momencie nie bardzo wiadomo, co może być ciekawego w operowaniu osobnikiem, który potrafi jedynie sprawnie posługiwać się bronią.

Trudno tutaj o bardziej powierzchowną opinię. Nawet prawdziwy Herakles oprócz umiejętności walki (na które również składały się taktyka i strategia wojenna) doskonale śpiewał, grał na lirze, znał astronomię i filozofię; nie był więc nieokrzesanym osiłkiem!

Od bohatera gry **Gods** trudno wymagać podobnych umiejętności! Jednak musi się on wykazać dużą spostrzegawczością i umiejętnością myślenia...

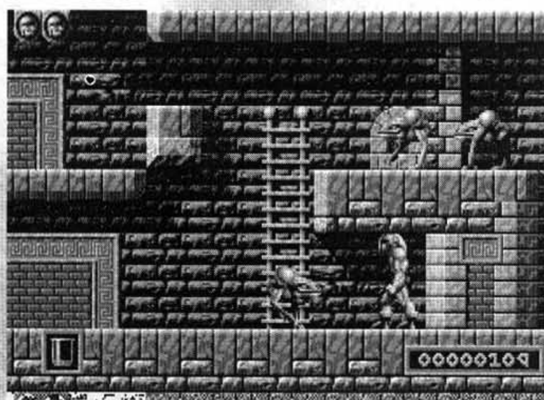
Już pierwszy świat pierwszego poziomu kryje wiele zagadek do rozszyfrowania, mimo, że potwory, które się tutaj znajdują, nie są zbyt niebezpieczne.

Przedstawię teraz przejście pierwszej planszy, aby trochę przybliżyć sposoby rozwiązywania następnych.

Po dotarciu do pierwszej dźwigni należy ją opuścić, znikną wtedy pierwsze ruchome pale i po chwili podnieść ją (nic się nie stanie, jednak będzie to potrzebne później). Potem trzeba opuścić drugą dźwignię, zniknie drugi obrotowy pal, nie należy jej na razie podnosić, tylko udać się na wyższe "piętro", gdzie znajdują się trzy dźwignie.

Tutaj pojawia się po raz pierwszy w grze "problem trzech dźwigni" (druga taka zagadka znajduje się na jednym z dalszych światów, jest ona jednak znacznie bardziej skomplikowana). Pięć kombinacji położeń dźwigni ma







tutaj określone znaczenie. Kolejność ich przełączania (1, 2, 3) oraz na jaką pozycję (G = góra, D = dół):

- 1 G, 2 D, 3 G - zlikwidowanie ruchomych pali,

- 1 G, 2 G, 3 D - bonus,

- 1 D, 2 G, 3 G - bonus,

- 1 D, 2 D, 3 D - skarb,

- 1 D, 2 G, 3 D - bonus.

Po zakończonych operacjach z dźwigniami należy wrócić do drugiej dźwigni na "parterze" (najlepiej zejść drabiną, aż do jej końca i zeskoczyć w dół, nie wskakując na półkę) i podnieść ją do górnego położenia. Otworzy się wtedy ukryte dotychczas przejście.

To już właściwie koniec przygód w pierwszym świecie, trzeba tylko przy pomocy ostatniej dźwigni otworzyć komnatę ze skarbem, znajduje się tam klucz do drzwi następnego świata.

Jedyną zagadką jest płyta na ścianie 4. W następnym świecie znajdują się podobne, można je naciskać, co przynosi pewne efekty. W tym przypadku jest ona całkowicie niedostępna, czy to tylko ozdoba, czy może stanowi zagadkę do rozwiązania?

Jak widzimy, już na początku gry można napotkać wiele, nie tak znowu łatwych do rozwiązania problemów. Im dłużej gramy, wędrując Herculesem w głąb labiryntu starożytnego miasta, tym większe napotykamy trudności i tym bardziej skomplikowane zagadki musimy odgadywać.

Rozwiązanie wszystkich zagadek i przejście całego miasta ma doprowadzić naszego bohatera do upragnionej nieśmiertelności, jednak na koniec autorzy gry przyszykowali dla niego zamiast upragnionego spokoju i nieśmiertelności - prawdziwą szatę Dejaniry - po pokonaniu ostatniego z olbrzymich strażników miasta gra rozpoczyna się od nowa (tyle tylko, że potwory są silniejsze!).

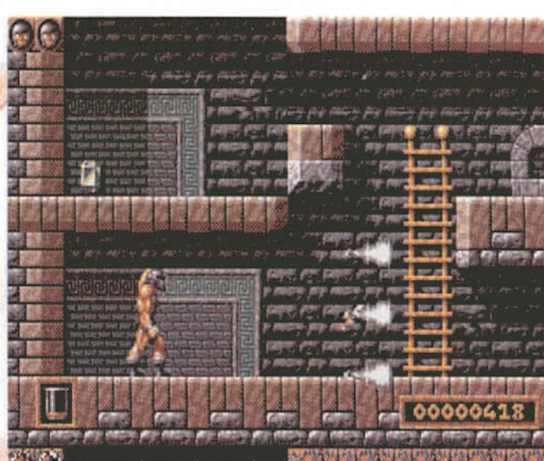
Kilka rad:

1. Nie należy być zbyt zapatrzonym w takich herosów jak Herkules, czy Achilles. Lepiej brać przykład z Odyseusza - większe znaczenie od siły ma spryt, warto korzystać z podstępów. Można, na przykład, atakować potwory stojąc na drabinkach, poza zasięgiem broni wroga.

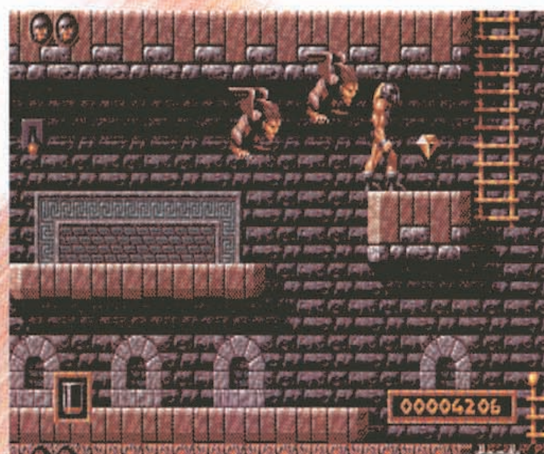
2. Gra posiada kody (LLY, ZYQ, UYH - w wersji na Atari ST) pozwalające rozpocząć ją od drugiego, trzeciego czy czwartego poziomu. Aby poznać "ukształtowanie terenu" należy z nich skorzystać. Jednak, jeżeli w przypadku poziomu drugiego, czy trzeciego istnieje możliwość ich przejścia po użyciu kodu, to w przypadku ostatniej części gry wydaje się to niemożliwe. By zakończyć **Gods** należy rozpocząć grę od pierwszego poziomu.

3. Aby osiągnąć sukces należy umiejętnie korzystać z oferty kupca. Bardzo ważną bronią jest *Magic Hammer* - pomaga zwalczać żmije. Najczęściej opłaca się zakupić *Shield* - chwilowa nieśmiertelność bywa często przydatna, na przykład dla zdobycia złotego krzyża. Doskonałą bronią jest *Hunter* - może niszczyć wrogów znajdujących się poza zasięgiem zwykłego uzbrojenia (choć jeżeli jest ich kilku należy uzbroić się także w cierpliwość). Najlepsza broń to *Spear* (jej potrójna wersja doskonale niszczy węże) oraz *Axe* (największa moc niszczenia). Ciekawe możliwości daje "zakup przyjaciela" (*Familiar*).

Jacek Ilczuk











Producent: Apogee





Na początku zeszłego roku firma **Apogee** wypuściła na rynek grę na komputery klasy IBM PC o wdzięcznym tytule **Wolfenstein... 3D**. Jak sama nazwa wskazuje, jest to gra z trójwymiarową grafiką (3D), a jej akcja toczy się w Niemczech podczas II wojny światowej (Wolfenstein...). Producenci programu zachęceni dużym jego powodzeniem na rynku gier komputerowych postanowili kontynuować zawarty w niej wątek. W ten sposób powstała jej kontynuacja - gra **Spear of Destiny**.

Gdy dowiedziałem się o powstaniu **Spear of Destiny**, trochę się zdziwiłem. Przecież gra **Wolfenstein... 3D** jeszcze zbiera wielbicieli, a tu już sam twórca przepędza ją z rynku. Wszystkie moje wątpliwości rozwiały się, gdy zacząłem wędrować głównym bohaterem gry **Spear of Destiny** po labiryncie korytarzy.

W **Spear of Destiny** ożywiono akcję poprzez dodanie nowych elementów do scenariusza, np. zarośla ograniczające widoczność, przerażające postacie, duchy, a nawet roboty (!) oraz wiele innych postaci, które niszczą naszego bohatera, gdy tylko bliżej się z nimi zetknie (szczególnie w dalszej części gry).

Udoskonalono także efekty dźwiękowe, lecz niestety te różnice mogą odczuć tylko posiadacze kart muzycznych. Sam dysponuję tylko PC-Speakerem, sprawdziłem jednak u znajomego, który dysponuje specjalizowaną kartą muzyczną, co można przy jej użyciu usłyszeć. Moje zdziwienie było trudne do opisania, odgłosy walki, krzyki ginących żołnierzy, te i inne dźwięki były jakby wyjęte z rzeczywistości.

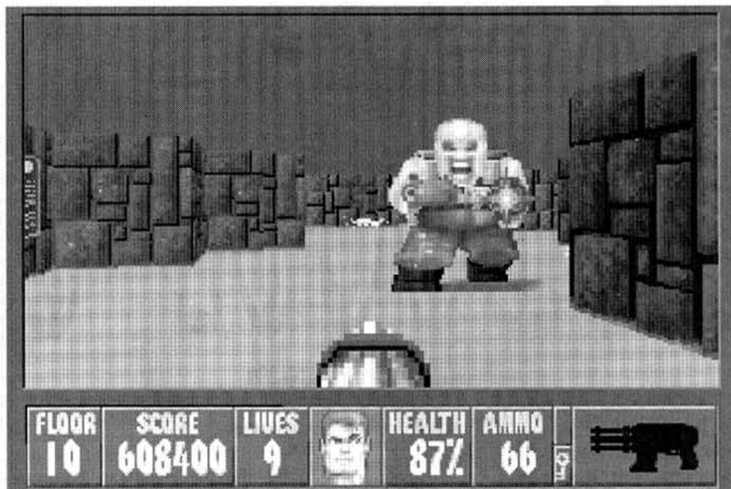
Grafika w **Spear of Destiny** jest nieco lepsza, niż w **Wolfenstein... 3D**, jest to przede wszystkim widoczne na komputerach AT 286, również wszystkie elementy graficzne przesuwają się płynniej, niż w poprzedniej grze.

Ogólnie rzecz biorąc zasady gry **Spear of Destiny** nie różnią się zbytnio od tego, z czym mieliśmy do czynienia w grze **Wolfenstein... 3D**.



Akcja gry, jak już wspomniałem, toczy się w faszystowskich Niemczech. Główny bohater, którym kierujemy, zostaje umieszczony w budynku niemieckiej Rzeszy. Tak przy okazji, twarz naszego bohatera jest podobna do twarzy najważniejszej postaci serialu "Stawka większa niż życie", to chyba przypadek, a może jednak celowe zamierzenie autorów programu?

W budynku Rzeszy, na różnych jego piętrach, znajduje się prawdziwy labirynt korytarzy oraz cała masa żołnierzy różnych formacji niemieckich, a także w odróżnieniu od gry **Wolfenstein... 3D**, inni przeciwnicy. Zadaniem naszego bohatera jest oczywiście przejście całego budynku i unieszkodliwienie wszystkich napotkanych przeciwników. Poruszanie się między piętrami umożliwia winda, do której uruchomienia należy odnaleźć odpowiedni klucz.



Podstawowe zasady sterowania naszym bohaterem są bajecznie proste. Program podczas uruchamiania sam rozpoznaje jakim "sprzętem sterującym" dysponujemy. Mogą to być: joystick, mysz oraz klawiatura, którą można dowolnie definiować, jest także możliwość łączenia funkcji tych urządzeń. Zaraz po wejściu do akcji widzimy zarośla, którymi nie należy się zbytnio przejmować. Natomiast żołnierze, których napotykamy po drodze, nie są zbyt przychylnie do nas nastawieni i próbują nas unicestwić. Bronić się przed nimi można jedynie przez zabicie przeciwnika, co w przypadku zalecanego ustawienia klawiatury, odbywa się za pomocą klawisza Space Bar, a przy wykorzystaniu myszy - lewym jej przyciskiem.

Przeciwnik, gdy go ustrzelimy, zostawia nam swoją amunicję. Po zwykłych żołnierzach "odziedziczymy" tylko cztery naboje, po unicestwieniu wojskowych "wyższej rangi" zbierzemy osiem sztuk amunicji, a niekiedy nawet lepszy rodzaj broni - karabin maszynowy. Jednak, gdy zaistnieje sytuacja, że zostaniemy bez amunicji, nie jesteśmy całkiem bezbronni - dysponujemy jeszcze nożem, zdarza się to najczęściej na początku gry, ponieważ walkę zaczynamy tylko z ośmioma nabojami.

Oczywiście, gdy zostaniemy celnie trafieni, ubywa nam sił i zdrowia, lecz tę stratę uzupełniamy zbierając po drodze pozostawioną nam żywność, a także czasami można znaleźć apteczkę, której użycie najskuteczniej goi rany, jednocześnie dodając więcej sił naszemu bohaterowi.

Gra **Spear of Destiny** byłaby bardzo prosta do przejścia, gdyby nie to, że większość cennych przedmiotów znajduje się w tajnych schowkach, które otwieramy tak samo, jak normalne drzwi (zalecam tutaj ustawienie klawisza *ctrl*), lecz ich nie możemy tak po prostu zobaczyć przed sobą.

Należy przeszukiwać nawet gołe ściany, zaglądać za różne ścienne ozdoby i elementy umeblowania. Warto dobrze szukać, gdyż w jednym z takich tajnych miejsc ukryty jest ciężki karabin maszynowy, szczególnie przydatny w walce z duchami (!?). W jednym z dalszych etapów gry, w jednej z komnat znaleźć można przedmiot w kształcie głowy naszego bohatera, po zabraniu tej rzeczy okaże się, że odzyskaliśmy utracone siły oraz zwiększyła się ilość "rezerwowych żyć". Również za przejście danego poziomu gry otrzymamy nagrodę - "dodatkowe życia". Dodatkową mobilizacją są również zdobywane punkty, nie tylko podczas walki, ale także poprzez zbieranie napotkanych podczas wędrówki skarbów.



Spear of Destiny kończy się ..., a właściwie to sami się przekonajcie jak, ale na pewno ciekawie. Może w ogóle się nie kończy?

Piotr Jurkowski



ROBOCOP 3

Producent: Ocean

Powstało już wiele kontynuacji jednego tematu, czasami lepszych, czasami gorszych. **Robocop 3** jest następnym tego przykładem. Jest to wspaniała gra przygodowo-zręcznościowa, której bohaterem jest mechaniczny Superglina. Całość składa się z dwóch niezależnych części: pierwsza - przygodowa, druga - zręcznościowa.

Rozpoczynamy od zapoznania się z ostatnimi wydarzeniami w mieście (Media Break News). Każde wydarzenie, a jest ich pięć, to sekcja zręcznościowa całkowicie różna od gry przygodowej.

SEKCJE ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Jazda samochodem.

Policjanci strajkują i Detroit staje się miastem, gdzie szerzy się bezprawie. Oczywiście, Robocop jest już na stanowisku i na ulicach miasta stara się zatrzymać uciekających w skradzionych samochodach kierowców.

2. Walki uliczne.

Ulice miasta opanowane są przez bandę punków, terroryzujących spokojnych mieszkańców. Robocop ma się zająć przywróceniem porządku.

3. Uwalnianie zakładników.

Wieża OCP znajduje się w rękach terrorystycznej frakcji Pomarańczowej Alternatywy, która przetrzymuje bardzo ważnych zakładników dla miliardowego okupu. Jako, że nikt nie chce się podjąć zadania, Robocop bierze sprawę w swoje ręce - musi przeszukać wieżę i uwolnić zakładników.

4. Latanie.

Służby bezpieczeństwa z dumą przedstawiają swoje najnowsze dzieło - Gyropack! Ma być dodatkowym wyposażeniem Robocopa. Zaaranżowano więc próbną sytuację bojową pod niebem Detroit...

5. Walka wręcz.

Koncern Hanematsu Industries, chcąc zadziwić świat swoimi osiągnięciami w tworzeniu nowej generacji robotów, stworzył robota-ninję. Ma on tylko jednego godnego przeciwnika - Robocopa. Tylko jeden z nich może zwyciężyć.

SEKCJA PRZYGODOWA

Już 6 miesięcy minęło od dnia, w którym ogłoszono projekt Delta City. OCP jest teraz w nieciekawej sytuacji - jeśli prace nad nowym miastem nie zaczną się w trakcie kilku następnych tygodni, OCP straci miliardy dolarów. Mieszkańcy Detroit niechętnie wyprowadzali się ze swoich domów, więc OCP wynajęło specjalny oddział Oficerów Rehabilitacji Miejskiej, nazwanych przez mieszkańców "rehabami", którzy wyrzucali ludzi z ich domów. Filmowa część gry wygląda trochę jak gra przygodowa. Tak jak w innych grach przygodowych, jest tu wiele "zakrętów" i złożoności takich, iż nie można dokładnie opisać, jak będzie przebiegać akcja.

Wiadomości Media Break zapewnią Tobie bierzące informacje o tym, co zdarzyło się ostatnio w mieście i tworzą tło do zasadniczej rozgrywki.

Bohater gry może działać w każdym środowisku. Może chodzić, latać, jeździć samochodem i walczyć na różne sposoby. Jako oficer Policji Miejskiej na wszelkie patrole wyposażony będzie w policyjny pojazd - Turbo Cruiser.

1. Jazda samochodem.

W czasie aktywnego patrolu, cały teren miasta znajduje się pod opieką Robocopa - od północy i zachodu, przez tereny centralne, aż po południowe i wschodnie części miasta, w kierunku nadmorskiej autostrady i granicy z Kanadą. W pojazd Robocopa wbudowane zostało specjalne urządzenie, które pilnuje, aby pojazd nie przekroczył granic miasta. Robocop wyposażony jest również w pełne informacje o mieście, dokładne mapy,





radar oraz wiele innych gadżetów, które pomagają mu w poruszaniu się po mieście.

Miasto podzielone jest na cztery części:

1). Dzielnica businessu w centrum Detroit. Charakterystyczne dla niej są drapacze chmur i nowocześnie wyglądające budynki zaprojektowane przez młodych architektów.
2). Zadrzewione przedmieścia zabudowane małymi domkami jednorodzinnymi i niewielkimi centrami handlowymi.
3). Doki - przemysłowa część miasta dotknięta recesją w przemyśle amerykańskim - zniszczona i zaniedbana.
4). Środkowa część starego Detroit - slumsy, na których ma powstać nowoczesne Delta City, ta część miasta jest ogrodzona płotem.

Na mapie szczególną uwagę zwrócono na niektóre obiekty, może się zdarzyć, że będziesz musiał je w pewnym momencie zwiedzić:

- Rocket Motors - opuszczona fabryka samochodów,
- Wieża OCP,
- Kwatera główna OCP,
- Główna Komenda Policji Metro Południe,
- Hotel Dwadzieścia Cztery,
- Kościół Baptystów.

W paru sekcjach, gdy zbliżasz się do tych budynków, komputer przejmuje na kilka chwil kierowanie Turbo Cruiserem i pokazuje ładny trójwymiarowy widoczek.

W czasie patrolu, Robocop otrzymuje rozkazy, raporty i uzupełnienia danych z głównej komendy policji. Te dane będą wypisywane na jego robowizorach. Właśnie przez system robowizorów docierają do niego wszelkie informacje. Rozkazy najczęściej będą dotyczyły zatrzymania samochodów i aresztowania przestępców. Bardzo prawdopodobne jest, że na patrolu możesz zostać ostrzelany ze ściganych samochodów ogniem karabinów maszynowych. Należy zwrócić szczególną uwagę na unikanie wszelkich uszkodzeń swojego pojazdu.

Turbo Cruiser to szybki i efektywny samochód policyjny. Może w 8 sekund uzyskać prędkość 60 mil/h,



jego prędkość maksymalna wynosi 140 mil/h. Istnieje także możliwość gwałtownego zahamowania, na przykład przed ostrymi zakrętami, co czyni jazdę mniej ryzykowną. Turbodładowanie działa przy prędkościach od 30 do 80 mil/h i jest bardzo użyteczne przy wyprzedzaniu i wychodzeniu z ostrych zakrętów.

Tablica rozdzielcza Turbo Cruisera posiada wmontowany na samym środku szybkościomierz, po lewej stronie znajduje się wyświetlacz z mapą. Na kierownicy mała biała kropka pokazuje jak bardzo przekręcona jest kierownica. Samochód jest także wyposażony w policyjny sygnał świetlny, który włącza się automatycznie, gdy jest to potrzebne.

Samochód posiada wyświetlacz mapy sprzęgnięty z radarem - wskazuje on nam położenie jego pojazdu oraz pojazdów przeciwników. Z powodu ograniczonej rozdzielczości wyświetlacza, mapa została podzielona na cztery części: północnowschodnią, południowowschodnią, południowozachodnią i północnozachodnią. Twój pojazd zaznaczony jest zielonym kwadracikiem, samochód przestępców - czerwonym.

Samochód może jechać dalej, pomimo wielu uszkodzeń, choć im bardziej jest zniszczony, tym trudniej jest go prowadzić. W czasie patrolu wskaźnik sprawności (*efficiency*) dotyczy nie Robocopa, lecz samochodu.

Wskaźnik sprawności pokazuje stopień sprawności Turbo Cruisera. Będzie się on stale zmniejszał. Na przykład czołowe zderzenie z budynkiem, czy innymi pojazdami lub też pociski z broni maszynowej, mogą ciężko uszkodzić, a nawet całkowicie zniszczyć pojazd. Również trafienia pociskami z broni ręcznej powoli zmniejszają sprawność samochodu, gdy zejdzie ona poniżej 30%, dostaniesz ostrzeżenie, że pojazd został poważnie uszkodzony. Może to się odbić także na szybkości reakcji (np. na skręt kierownicy). Turbo Cruiser zostaje zniszczony, gdy wskaźnik sprawności zmaleje do zera.

Punktacja w czasie gry zależna jest od szybkości wykonania zadania i ilości wyeliminowanych przestępców. Można uzyskać ujemną liczbę punktów, kiedy uszkodzimy niewinne osoby, np. kobietę z dzieckiem. Jeżeli tak się stanie, to może się zdarzyć, że Robocop zostanie osądzony i wywalony z pracy.

Sterowanie pojazdem:

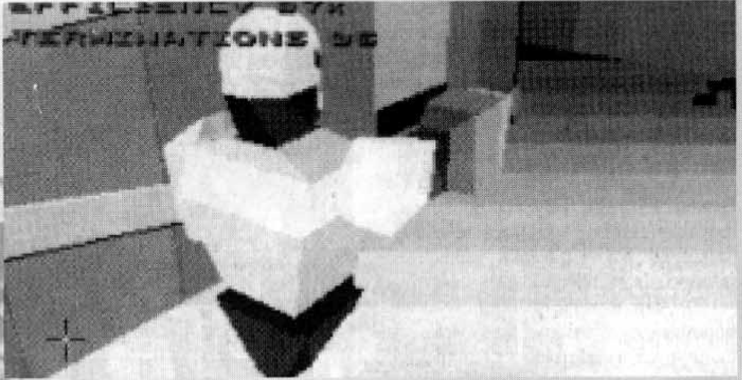
- *przyspieszenie* - joystick w przód, kursor do góry;
- *zwolnienie* - joystick w tył, kursor na dół;
- *lewo* - joystick w lewo, kursor w lewo;
- *prawo* - joystick w prawo, kursor w prawo;
- *wyjście z sekcji* - klawisz "ESC";
- *robowizory* - klawisz "A";
- *szybkie zwolnienie* - klawisz SPACE BAR.

Przegląd sytuacji (klawisze):

F1 - z wnętrza pojazdu do przodu;
F2 - lewa strona;

F3 - prawa strona;
F4 - z zewnątrz pojazdu;
F5 - z lotu ptaka;
F6 - pełny widok z wnętrza do przodu (robowizory);
F7 - Turbo Cruiser widziany z tyłu;
F8 - widok pojazdu przestępców;
F9 - z inteligentnie sterowanej kamery, ustalającej kąt filmowania tak, aby było widać oba pojazdy (Robocopa i przestępców).

Twoi przeciwnicy są inteligentni, więc traktuj ich z respektem, trzymaj się drogi. Choć możesz jeździć po chodnikach i po niezabudowanym terenie, niszczy to pojazd i zmniejsza współczynnik jego sprawności. Uważaj też na światła stopu ściganego pojazdu. Będziesz mógł łatwiej określić, kiedy ma on zamiar wcisnąć hamulec, czy gwałtownie skręcić. Kiedy ścigasz jakiś pojazd, nie zbliżaj się do niego za bardzo - jest prawdopodobne, że otworzą się drzwi i zostaniesz ostrzelany z broni maszynowej. Uważaj też na ludzi strzelających z boku drogi i z innych pojazdów. Dla zatrzymania podejrzanego pojazdu należy wybrać odpowiedni moment, np. na długim prostym odcinku drogi użyć turbodoładowania, zrównać się z nim i wjechać na niego. Aby zepchnąć przestępców z drogi trzeba taranować ich samochód kilka razy. Cały ten czas znajdować się będziesz pod ostrzałem. Uważaj na przeszkody na drodze - rozlany olej, zniszczone pojazdy, kawałki skał. Na zakrętach możesz używać całej szerokości jezdni, ale uważaj, nie zakręcaj zbyt gwałtownie. Jeżeli zetniesz zakręt zbyt silnie, opony będą piszczeć. Kiedy będziesz ścigał szybkie pojazdy, trudno będzie je dogonić. Pamiętaj wówczas o użyciu turbodoładowania.



2. *Latanie.*

Gyroplan to ostatni wynalazek naukowców pracujących nad rozwojem Robocopa. Jest to specjalnie przystosowany plecak odrzutowy, pozwalający na latanie. Gyroplan jest sprzęgnięty z oprogramowaniem Robocopa za pomocą specjalnego hełmu o nazwie "H.U.D". Na umieszczonym w nim wyświetlaczu drukowane są wskazania i rozkazy, które mogą okazać się przydatne do ukończenia misji, a także wskaźnik sprawności Robocopa.

Wskaźnik spawności pokazuje ogólną sprawność mechanicznego policjanta, gdy walczy, wskaźnik się zmniejsza, np. rakiety ze śmigłowca mogą posłać Robocopa od razu na ziemię, a celny ogień z budynków miasta powoli zmniejsza jego sprawność.

Kiedy sprawność zejdzie poniżej 30%, zostajesz o tym ostrzeżony. Może się okazać, że sterowanie Robocopem staje się coraz trudniejsze, traci on siłę i refleks. Kiedy sprawność spadnie do zera, Robocop ginie.

W czasie lotu, Robocop ma do dyspozycji dwa rodzaje broni - lekką armatkę i karabin maszynowy. Można wybierać między tymi dwoma, a na dole ekranu wyświetlona zostanie zapas pocisków do wybranej broni. Oczywiście, armatka ma większą siłę rażenia od karabinu maszynowego, przy jej użyciu o wiele łatwiej można strącić opancerzone śmigłowce lub unieszkodliwić czołgi.

Nowe oprogramowanie Robocopa posiada system naprowadzający podobny do montowanego w nowoczesnych myśliwcach. Za jego pomocą można namierzyć pojazd wroga, a potem wystarczy tylko nacisnąć spust broni.

Na wyświetlaczu znajdują się wskaźniki informujące o parametrach lotu:

a). wysokości - znajduje się po lewej stronie, jeśli przypadkiem zlecisz zbyt nisko, zostaniesz o tym powiadomiony;

b). mocy plecaka - prawy wskaźnik, informuje o aktualnej mocy plecaka odrzutowego;

c). radaru - znajduje się w centralnej części wyświetlacza, pokazuje wszelkie zagrożenia. Różne obiekty zaznaczone są na radarze innymi kolorami:

- *czerwony* - zagrożenie z powietrza (np. śmigłowce),
- *zielony* - siły przyjazne (np. samochody policyjne),
- *czarny* - ważne budynki (np. wieża OCP),
- *żółty* - zagrożenie z powierzchni ziemi (np. czołgi).





Na końcową punktację ma wpływ szybkość wykonania zadania oraz ilość unieszkodliwionych pojazdów wroga.

Sterowanie lotem:

Oprócz standardowych ruchów, uzyskiwanych przy pomocy joysticka, myszy lub klawiszy kursora, jest jeszcze kilka opcji, uaktywnianych wyłącznie za pomocą klawiatury:

- Zmiana wyświetlacza H.U.D. (radar/horyzont) - "R".
- Włączenie i wyłączenie cienia w H.U.D. - "D".
- Zmiana broni - "RETURN".
- Wyjście - "ESC".

Przegląd sytuacji:

F1 - widok do przodu;
F2 - z zewnątrz, z ustalonej pozycji;
F3 - z zewnątrz, z tyłu;
F4 - z zewnątrz, z tyłu plus efekt inercji.

Przy widokach z zewnątrz używaj klawiszy "1" i "2", aby zmienić odległość kamery od Robocopa.

Lataj na małych wysokościach. Choć z powierzchni ziemi strzelają do Ciebie ludzie, ogień ten jest znacznie mniej niebezpieczny, niż karabiny maszynowe lub rakiety śmigłowców spotykanych na większych wysokościach. Pamiętaj o oszczędzaniu paliwa.

3. Poruszanie się po mieście.

Pierwotnym założeniem twórców Robocopa było zbudowanie mechanicznego policjanta, który działałby w mieście, na gęsto zabudowanym terenie. Robocop może wejść do każdego budynku, poruszać się i używać w nim broni. Może także rysować mapę terenu, po którym chodzi, jeździć windą (używając klawiszy kursorów - w górę i w dół), przechodzić przez otwarte drzwi lub je rozwalać, gdy są zamknięte.

Robocop posiada zaawansowany układ celowniczy, potrafiący wykryć każdy wrogi obiekt. Należy ustawić krzyż celownika na wrogim obiekcie, wtedy oprogramowanie Robocopa automatycznie ustawi broń, a nam pozostaje tylko wystrzelić ładunek. Robocop wyposażony jest w odłączane ramię, w którym ukryta jest broń. W tej sekcji gry, Robocop posiada wmontowany niewielki karabin maszynowy.

Cały czas należy bardzo uważać - niebezpieczeństwo czycha za każdym rogiem. Szczególnie wtedy powinieneś się skupić. Najlepiej jest celować w korpus przestępcy, układ celowniczy pomoże w jego unieszkodliwieniu.

Za wszelką cenę unikaj zabijania niewinnych ludzi!!!

Cele należy wybierać bardzo dokładnie, np. jeżeli masz naprzeciwko siebie trzech przestępców, spróbuj dojść, który z nich jest najbardziej niebezpieczny. Człowiek, który chce rzucić granatem jest daleko bardziej groźny od tego, który strzela z rewolweru. Kiedy bandzior rzuci w Ciebie granatem, masz szansę go zestrzelić w locie. Twój współczynnik sprawności nie ucierpi na tym tak bardzo, jak by to się stało przy detonacji nieuszkodzonego granatu.

Można łatwo się zgubić, więc zwracaj baczną uwagę na charakterystyczne przedmioty lub znaki. Wiele korytarzy i uliczek posiada niezliczoną ilość drzwi, z których większość prowadzi donikąd i sprawdzanie ich to tylko strata czasu. Niektóre z drzwi to zaminowane pułapki. Zauważ, że w miejscu, z którego wychodzą przestępcy musi być jakieś ich centrum dowodzenia. Wykorzystaj to.

4. Walka wręcz.

W warunkach miejskich napotykamy różne przeszkody i różnych przeciwników, których nie zawsze można unieszkodliwić przy użyciu karabinu maszynowego. Robocop może także walczyć wręcz, zadawać różnego rodzaju ciosy, stawiać bloki.

Poza joystickiem, w czasie walki używamy następujących klawiszy:

SHIFT - blok.
RETURN - wyciągnięcie rewolweru.
SPACE BAR - oddanie strzału.
P - zatrzymanie walki.

Klawisze funkcyjne od *F1* do *F10* odpowiadają za kolejne widoki na pole walki.

Otomo - Twój przeciwnik - jest mechanizmem bardzo złożonym, w wielu dziedzinach przewyższa Robocopa, szczególnie zaś jeśli chodzi o walkę wręcz.

Podam kilka podstawowych zasad pojedynku z Otomo. Nie daj się zepchnąć do rogu i nie czekaj, aż Otomo ruszy na Ciebie. Nie biegnij prosto na niego. Otomo może się czasem wydawać zbyt daleko, ale uważaj - potrafi on pokonywać duże dystanse, np. w czasie wyskoku. Jeżeli Otomo zbliży się i zacznie zadawać ciosy, nie angażuj się w walkę w zwarciu, potrafi on szybko wyciągnąć miecz i zadać śmiertelny cios, tak więc - trzymaj go na dystans.

Niech sprawiedliwość zwycięża.

Tomasz Flanc







Producent: Thalion

Swego czasu dużą popularnością cieszył się pewien rodzaj gier. Gdy po ciężkim dniu wracało się do domu czekała na nas miła i relaksująca rozrywka. Siadało się przed ekranem komputera i z dziecinną łatwością pozbawiało życia dziesiątki i setki różnych potworów, wrogich żołnierzy, obcych atakujących Ziemię itp. Naszą główną broń stanowił zwykle olbrzymi miecz, bądź szybkostrzelny karabin i dlatego wszystko było miłe i proste. Nie wymagało od nas żadnego wysiłku umysłowego, a jedynie trochę potu wylanego przy joysticku. Niestety, moda na ten rodzaj gier straciła z biegiem czasu na popularności.

Firma **Thalion** pokusiła się jednak o próbę tchnienia nowego życia w ten trochę podupadający gatunek. Pojawienie się na rynku **Lionheart** stanie się prawdopodobnie małym przełomem w dziedzinie gier stanowiących połączenie zwykłych platformówek ze strzelaniną, gdyż pod względem technicznym (grafika oraz animacja) znacznie przewyższa on swoich poprzedników.

O ile legenda dołączona do programu nie wyróżnia się niczym specjalnym, o tyle nasz bohater jest już pewną nowością w tej branży. *Valdyn*, bo tak brzmi jego imię, jest bowiem pół-człowiekiem, pół-lwem. Rasa, z której pochodzi, zamieszkiwała w pokoju swój kraj, nie kłócąc się z sąsiadami i zajmując się tylko swoimi sprawami.

Jak to się zwykle zdarza spokój nie mógł trwać wiecznie. *Lionheart*, symbol a zarazem źródło szczęścia i dobrobytu współziomków *Valdyna*, został skradziony. To popchnęło naszego bohatera do działania. Wiedział, że jeśli nie uda mu się go odzyskać, jego ojczyzna, a wraz z nią wszyscy jej mieszkańcy zginą.

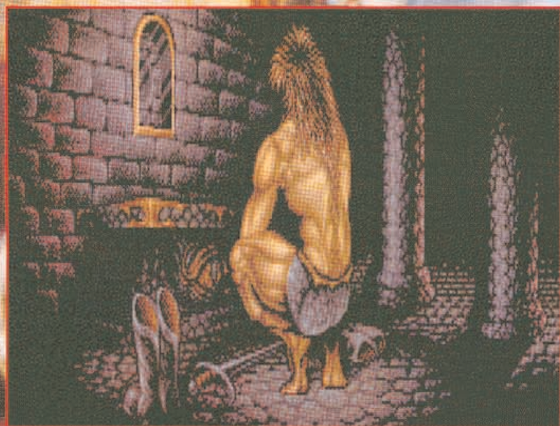
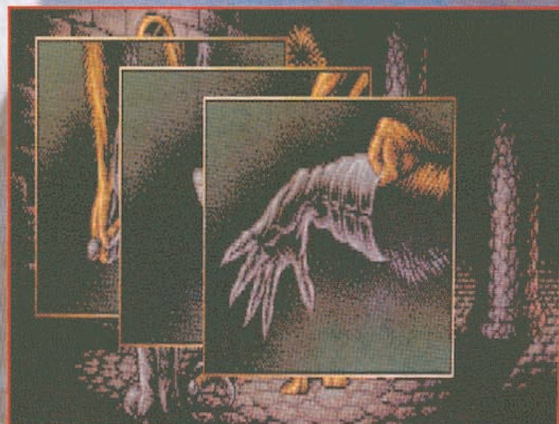
Jakby jeszcze tego nie było dosyć, na *Valdyna* spadło także osobiste nieszczęście. Tuż przed wyruszeniem na wyprawę dowiedział się, że jego dziewczyna została zamieniona w kamień. Nikt nie wiedział jak to się stało. O czyn ten posądzano jednak powszechnie te same mroczne i nieznane siły, które skradły *Lionheart*. Tak więc oprócz głownego celu wyprawy tzn. odzyskania bezcennego skarbu współziomków, *Valdyn* postawiony został również przed koniecznością znalezienia dla swojej ukochanej lekarstwa. W przeciwnym razie będzie zmuszony do spędzenia reszty życia u boku niezwykle dziwnie wyglądającego wieszaka na kapelusze.

Wspomniałem wcześniej, że w tego rodzaju grach nasz bohater rozwiązuje





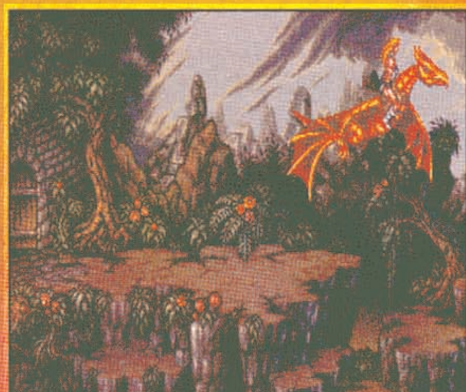

Lionheart

















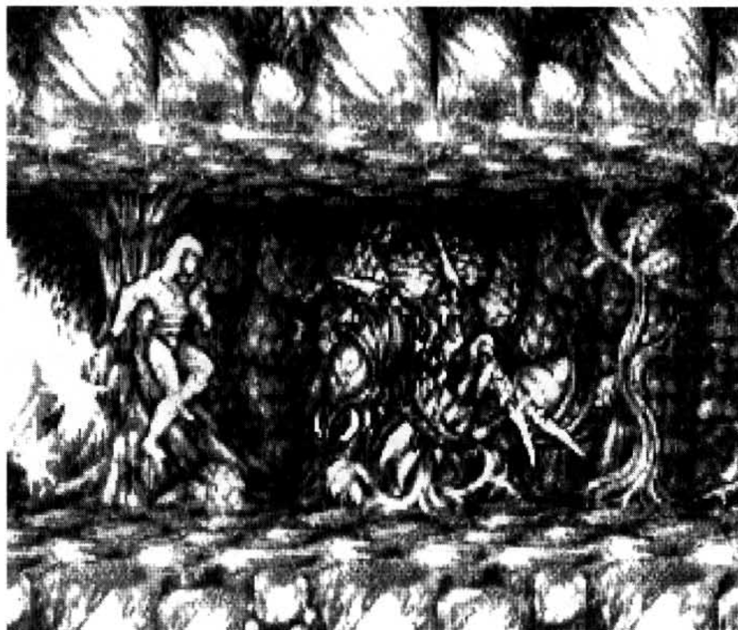


swoje problemy najczęściej przy użyciu olbrzymiego miecza. Miło mi zatem poinformować, iż gra **Lionheart** podtrzymuje tę tradycję. *Valdyn* dysponuje mieczem robiącym naprawdę wrażenie. Ponieważ opanowanie wszystkich możliwych uderzeń mogłoby zająć trochę czasu podam kilka podstawowych technik. Naciskamy fire, a następnie wykonujemy ruch joystickiem w tę stronę, w którą zwrócony jest *Valdyn*. Otrzymamy w ten sposób bardzo mocne cięcie "z biodra". Fire i ruch joysticka w stronę przeciwną do kierunku ruchu daje nam uderzenie z obrotu. Fire plus joystick w górę powoduje uderzenie na wysokości głowy. Radziłbym wypróbować także: joystick w górę, fire, joystick w dół. Kopnięcia przydadzą się natomiast przeciwko pająkom zamieszkującym jaskinie.

To oczywiście nie wszystko. Odkrycie pozostałej części uderzeń z bogatego asortymentu *Valdyna* pozostawiam Czytelnikom.

Lionheart nawiązuje do wielkich poprzedników swego gatunku, takich jak **Switchblade 2** czy **Rainbow Islands**. Aby przyciągnąć większą uwagę graczy właśnie do niego, programiści postarali się o kilka "rodzynków". **Lionheart** nie jest tylko niekończącym się marszem, urozmaicanym raz na jakiś czas starciem z co większą kreaturą. Gra rozpoczyna się w powietrzu, gdy *Valdyn* dosiada czerwonego smoka. Lot ten wprawdzie szybko się kończy po zderzeniu ze ścianą zamku, ale naszego zionącego ogniem przyjaciela spotykamy również w późniejszych etapach. W miarę pokonywania kolejnych stopni trudności *Valdyn* będzie mógł również skorzystać z pomocy różnych dinozauropodobych stworzeń służących mu głównie za wierzchowce. Niektóre potworki, które staną na naszej drodze dadzą się wykorzystać na przykład jako półki, gdzie będzie można przez chwilę odpocząć.

Etapy z udziałem smoka są strzelaninami z poziomo przesuwającym się ekranem i trzeba powiedzieć, że stanowią one miłą odmianę po części



"naziemnej". Jest ich wszystkich w sumie czternaście. Dotarcie do końca każdego z nich wymaga całkiem sporej ilości czasu, a uświetnione jest spotkaniem z wyjątkowo dużym przeciwnikiem. Na całe szczęście programiści pomyśleli o dostatecznie dużym zróżnicowaniu ich pomiędzy sobą, więc nuda nam nie grozi.

Grafika i animacja stoją na najwyższym poziomie. Sceneria, na tle której prowadzi swoje poszukiwania *Valdyn*, jest po prostu majstersztykiem. Scenografia także zasługuje na uznanie. Mamy tutaj pnącza winorośli, po których można się wspinać oraz huśtać, różnego rodzaju platformy, które odskakują, kręcą się i sprawiają wszelkiego rodzaju kłopoty z utrzymaniem na nich równowagi. Jest również dżungla przez którą należy wyrąbać sobie drogę, a wszystkie te elementy wspaniale współgrają ze sobą oraz z postacią *Valdyna*. Zdumiewa bogactwo kolorów. Autorzy programu dokonali niezwykłej sztuki, gdyż często mamy wrażenie, iż na każdej pojedynczej poziomej linii są setki kolorów. Niezwykle dokładnie animowana jest postać samego bohatera, *Valdyna*. Także płynność ruchów setek jego przeciwników jest perfekcyjna.

Również mocną stroną programu jest jego zakończenie. Dotychczas zdarzało się, że po ukończeniu naszej misji otrzymywaliśmy jedynie gratulacje i w najlepszym przypadku zaczynaliśmy od początku. Pozostawiało to pewne uczucie rozczarowania.

Programiści z **Thalionu** oferują coś więcej, a mianowicie dwa różne zakończenia gry. Nie chciałbym psuć zabawy ujawniając, jak wyglądają, powiem tylko, że ich wybór zależy od tego, czy *Valdynowi* uda się znaleźć odpowiednie lekarstwo dla swojej dziewczyny.

Patrząc pod kątem animacji i grafiki **Lionheart** jest obecnie jedną z najlepszych gier zręcznościowo-platformowych. Postać głównego bohatera jest bardzo dynamiczna i duża, a poszczególne etapy są rozbudowane i ciekawie zaprojektowane. Zapewnia to bardzo miłe wrażenia estetyczne. Wielka różnorodność łatwo dających się uśmiercić potworów daje nam natomiast odpowiednią dawkę relaksu. Uważam, że **Lionheart** już wkrótce zapewni sobie uznanie szerokiej rzeszy miłośników gier zręcznościowo-platformowych.

Piotr Orcholski

RED STORM RISING

Producent: MicroProse

Red Storm Rising jest jedną z kilku symulacji okrętu podwodnego zrealizowanych przez firmę **MicroProse**. W odróżnieniu od gier ***Silent Service I*** i ***II***, nie jest to symulacja klasycznego okrętu podwodnego z okresu II wojny światowej, lecz nowoczesnego okrętu podwodnego o napędzie atomowym.

Grafika i dźwięk nie stoją na najwyższym poziomie. Właściwie większość akcji rozgrywa się na różnego rodzaju ekranach graficznych i mapach (trudno więc mówić o rewelacyjnych widokach). Natomiast dobrze są przedstawiane sylwetki wrogich sił nawodnych i podwodnych oraz animowane wstawki graficzne (chociaż okręty toną na "równej stępce").

Okręty podwodne to broń, której tajemnice są zazdrośnie strzeżone. Pojawia się wiele sprzecznych informacji, nawet o starszych typach okrętów. Nowsze osiągnięcia konstrukcyjne stanowią jeszcze większą zagadkę. Ta stosunkowo młoda klasa okrętów wojennych nadal się rozwija technicznie, niektóre z okrętów podwodnych mogą przebywać na głębokości większej, niż 700 m, co w dużym stopniu ogranicza ich wykrycie. Również zwiększenie maksymalnej prędkości (powyżej 40 węzłów w zanurzeniu) oraz doskonalenie różnych typów torped i pocisków wystrzeliwanych spod wody, w istotny sposób podniosło ich wartość bojową. Stały się najgroźniejszą siłą uderzeniową marynarki wojennej każdego z mocarstw.

Współczesne okręty podwodne dzielimy na atomowe i klasyczne, w oparciu o rodzaj zastosowanego napędu. Dokładniejszego podziału można dokonać według ich przeznaczenia, na podstawie specjalizacji taktyczno-technicznej NATO.

1. Atomowe:

SSN - wyposażone w torpedy,
SSBN - z rakietami balistycznymi,
SSGN - przenoszące rakiety manewrujące.

2. Klasyczne:

SS - torpedowe,
SSG - z rakietami manewrującymi,
SST - okręty szkolne,
SSC - ochrony wybrzeża,
SSR - dozoru radiolokacyjnego,
SSK - do zwalczania okrętów podwodnych,
SSX - miniaturowe lub łodzie podwodne,
AGSS - badawcze,
AOSS - zbiornikowce,
APSS - transportowce.

Wady okrętów podwodnych:

1. Bezbronność w przypadku wykrycia przez okręty nawodne lub przez lotnictwo morskie (np. śmigłowce) - pozostaje wtedy zanurzenie i ucieczka. Śmigłowce są największym wrogiem okrętu podwodnego! Systemy walki z zagrożeniem powietrznym nie należą do największych osiągnięć technicznych.

2. Mała odporność kadłuba na uszkodzenia, ulega to powoli zmianom - specjalna stal, kadłuby z tytanu (np. radziecki okręt klasy ***Alfa***).

3. Ograniczony zasięg pływania i czas przebywania w zanurzeniu oraz stosunkowo mała prędkość okrętów podwodnych z napędem klasycznym. Okręty atomowe mają zasięg praktycznie nieograniczony, a ich prędkość nie ustępuje prędkości okrętów nawodnych. Najnowsze urządzenia uzdatniania wody i produkowania tlenu pozwalają na bardzo długi okres przebywania w zanurzeniu i jest ograniczony wytrzymałością psychiczną i fizyczną załogi.

4. Wysokie koszty budowy i obsługi oraz konieczność posiadania specjalnego zaplecza technicznego. Wyprodukowanie jednego torpedowego okrętu podwodnego o napędzie jądrowym kosztuje ok. 1 mld dolarów, zaś cena okrętu atomowego przenoszącego





pociski balistyczne jest znacznie większa, np. francuski okręt klasy ***Le Riomphant*** ma kosztować 3,5 mld dolarów (połowa tej sumy jest przeznaczona na realizację projektu nowych rakiet balistycznych typu M 45).

Atomowe okręty podwodne US Navy

Rok 1954 to początek nowej ery w historii okrętów podwodnych. W USA zbudowano pierwszy atomowy okręt podwodny - *Nautilus*, o wyporności 3180/3530 tW (nawodna/podwodna), o długości 98 m, posiadał zasięg 70 tys. Mm (Mil morskich) i mógł osiągać prędkość 20/25 węzłów (nawodną/podwodną) oraz posiadał 6 wyrzutni torped. Pierwszy rejs, w którym użyto napędu atomowego miał miejsce 17.01.1955r.

Nautilus znany jest z "rajdu pod biegunem". Wypłynął z Pearl Harbour 28 lipca 1958r. i obrał kurs na Cieśninę Beringa, biegun północny osiągnął 3 sierpnia 1958r. o godz. 23.15 czasu waszyngtońskiego. Dalej popłynął na Morze Grenlandzkie. Przebył w tym rejsie pod wodą 1830 Mm w czasie 96 godzin.

Następcą *Nautilusa* był *Sea Wolf* (3500/4100 tW, 102 m długości). Był to także okręt eksperymentalny o konstrukcji zbliżonej do swego poprzednika, miał otrzymać nowy typ reaktora, jednak próby nie powiodły się i otrzymał taki sam reaktor, jak *Nautilus*.

Okręty rakietowe (boomery)

Oprócz torpedowych okrętów podwodnych, US Navy posiada także okręty podwodne do przenoszenia pocisków balistycznych.

George Washington był pierwszym rakietowym okrętem podwodnym. Dane takt.-tech.: 5600/6700 tW, 116 m długości, prędkość 20/25 węzłów, 16 rakiet balistycznych, 6 wyrzutni torped. Został zbudowany w nietypowy sposób. Rozcięto kadłub będącego w budowie okrętu typu ***Skipjack*** i wstawiono dodatkowy cylindryczny kadłub o długości ok. 40 m. Pierwszą rakietę Polaris odpalono 20 lipca 1960 r. (z głębokości 30 m).



Ethan Allen był następcą *Washingtona*. Dane takt.-tech.: 6955/7900 tW, 125 m długości, prędkość 20/25 węzłów, głębokość zanurzenia do 270 m, 16 rakiet balistycznych, 4 wyrzutnie torped.

Następnie rozpoczęto budowę serii okrętów typu ***La Fayette***, np. okręt *Casimir Pulaski* z 1965 r. Ich dane takt.-tech.: 7250/8250 tW, 130 m długości, prędkość 20/30 węzłów, zasięg 200 tys. Mm, 16 rakiet balistycznych, 4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm.

Najnowszym (?) typem okrętów rakietowych jest ***Ohio*** - 16600/18700 tW 170 m długości, prędkość 20/30 węzłów, maksymalna głębokość zanurzenia ponad 300 m, 24 rakiety balistyczne, 4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm. Pierwszy taki okręt wszedł na wyposażenie US Navy w 1981 r.

Okręty wielozadaniowe

Ich budowę seryjną rozpoczęto w 1956 r., decyzję o ich budowie podjęto rok wcześniej.

Dane takt.-tech. okrętów klasy ***Skate***: 2360/3000 tW, moc silników 6600 KM, prędkość 15/25 węzłów, zasięg 80 tys. Mm, 6 wyrzutni torped. Pierwszy okręt wszedł do służby w 1957 r.

Od 1961 r. pojawiła się nowa seria - ***Skipjack*** (właściwie budowę pierwszego okrętu rozpoczęto w 1955 r., a wodowanie miało miejsce w 1958 r.). Dane takt.-tech.: 2830/3500 tW, 30000 KM, 16/35 w, 6 wyrzutni torped 533 mm. Okręty tej klasy posiadały ulepszony kształt kadłuba, mogły więc osiągać prędkość 35 węzłów.

Następny typ to ***Thresher*** (zwodowano go w 1960 r.). Dane takt.-tech.: 3750/4300 tW, 85 m długości, prędkość podwodna 30 węzłów. Okręt zatonął podczas prób głębokościowych w 1962 r. (zginęła cała załoga, tj. 129 osób), była to jedna z większych katastrof w historii okrętów podwodnych.

Nowa klasa - ***Permit*** - to ulepszona wersja ***Threshera*** (okręty tej klasy biorą udział w grze). Dane takt.-tech.: 4250/5000 tW, 4 wyrzutnie torped 533 mm. Są to typowe jednostki do zwalczania okrętów podwodnych. Produkowane w latach 1962-1967.

Od roku 1967 rozpoczęto produkcję okrętów podwodnych klasy ***Sturgeon***: 4060/4640 tW, 90 m długości, prędkość podwodna 25 węzłów, maksymalna głębokość zanurzenia 360 m, 4 wyrzutnie torped 533 mm.

W 1976 r. weszły do służby okręty typu ***Los Angeles*** - 6000/6900 tW,



110 m długości, maksymalna głębokość zanurzenia 480 m, prędkość 20/35 węzłów. Uzbrojenie: 4 wyrzutnie torped 533 mm.

Od początku lat 80. kadłuby okrętów serii ***Los Angeles*** pokrywano tworzywem pochłaniającym dźwięk, a na wyposażenie okrętów tej klasy weszły wyrzutnie pionowego startu (VLS). W ten sposób powstała klasa ***Improved Los Angeles***. Okręt ten różni się od zwykłego ***Los Angeles*** także poprawioną charakterystyką (doskonalsze sensory, trudniejszy do wykrycia) i lepszym uzbrojeniem (12 wyrzutni VLS).

Seawolf - 9300 tW (pod wodą), 100 m długości, prędkość powyżej 30 węzłów w zanurzeniu. Okręt miał wejść do służby w 1996 r. (według autorów scenariusza gry). Uzbrojenie: 8 wyrzutni torped 762 mm.

Prawdziwy projekt okrętu XXI wieku (odpowiednik klasy ***Seawolf***) ma nazwę ***SSN-21***. Podobno ma posiadać wyporność 9150/9850 tW, osiągać prędkość podwodną w granicach 34-36 węzłów, ma być wyposażony w 8 wyrzutni torped i przewozić zapas 50 pocisków. Produkcja tego okrętu miała być rozpoczęta w połowie lat 90.

Wróćmy teraz do programu **Red Storm Rising**. Gra powstała w 1987 r., gdy istniał jeszcze Układ Warszawski i nic nie wskazywało na to, że w najbliższych dziesięcioleciach sytuacja miała się zmienić. Dlatego w opisie musi znaleźć się pewna ilość nieaktualnych już nazw.

Akcja gry nawiązuje do współczesności, możemy jednak wybrać jeden z okresów historycznych.

Rok 1984 - Poziom radzieckiej floty jest niski, nie dorównuje ona siłom amerykańskim. Mimo dostępności wyłącznie torped Mk 48 i pocisków Harpoon UGM, jest to najłatwiejszy scenariusz.

Rok 1988 - Scenariusz ten jest oparty na powieści Toma Clancy ***Red Storm Rising***. Pojawiają się tutaj radzieckie okręty klasy ***SIERRA*** i ***KILO***. Na uzbrojeniu US Navy znajdują się pierwsze pociski Tomahawk i udoskonalone torpedy Mk 48 ADCAP.

1992 - Dostępne są rakiety Sea Lance ASW i wyrzutnie pocisków przeciwlotniczych FIM-92A Stinger.

1996 - Najsilniejszy poziom radzieckich sił morskich, rozbudowana i unowocześniona Flota Północna. W USA wprowadzono do służby nowy typ okrętu ***SEAWOLF*** oraz torpedy Mk 48 SWIMOUT.

W poszczególnych okresach historycznych dostępne są różne klasy okrętów, gdy wybierzemy lepszą klasę okrętu, łatwiej będzie nam walczyć, jednak otrzymamy mniej punktów za wykonanie zadania. Wybieramy klasy okrętów:

Permit (84, 88, 92)
Sturgeon (84, 88, 92, 96)
Los Angeles (84, 88, 92, 96)
Improved Los Angeles (88, 92, 96)
Seawolf (96)

Wybór opcji *ASSIGNED TO YOU BY THE NMPC* pozwala uzyskać największą zbieżność z rzeczywistością - uzyskujemy przydział okrętu od dowództwa US Navy.

W programie występują cztery poziomy trudności, im trudniejszy poziom, tym większa liczba punktów za wykonanie zadania.

1. *Introductory* - najłatwiejszy poziom, można łatwo wytropić i zatopić przeciwnika, nasz okręt podwodny jest w dużym stopniu odporny na uszkodzenia.

2. *Normal* - utrudnione tropienie przeciwnika, nasz okręt jest tylko w nieznacznym stopniu odporniejszy na uszkodzenia.

3. *Serious* - znaczny poziom realizmu w grze, przeciwnicy są coraz lepiej wyszkoleni. Właściwie od tego poziomu rozpoczyna się prawdziwa gra, wcześniejsze można uznać za treningowe.

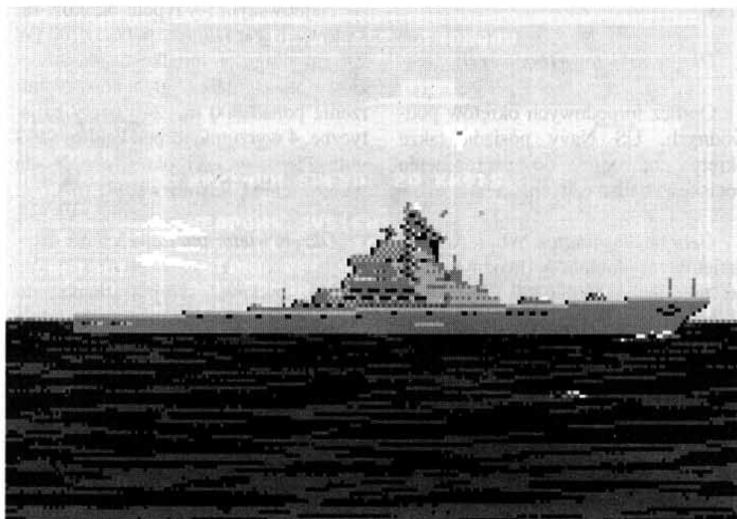
4. *Ultimate* - jedno trafienie może zatopić nasz okręt (najczęściej dwa trafienia). Niewątpliwie najtrudniejszy poziom można z sukcesem ukończyć pojedyncze akcje. Bardzo trudno (czy to w ogóle możliwe?) wygrać III wojnę światową.

Scenariusze działań bojowych:

TRAINING ACTIONS - walki treningowe, nauka obsługi okrętu i używania różnego rodzaju broni (nasz okręt nie może zostać uszkodzony):

a). *vs. a November-class Submarine* - walka z radzieckim atomowym okrętem podwodnym starszego typu,

b). *vs. a Kashin-class Destroyer* - walka z wycofywanym powoli ze



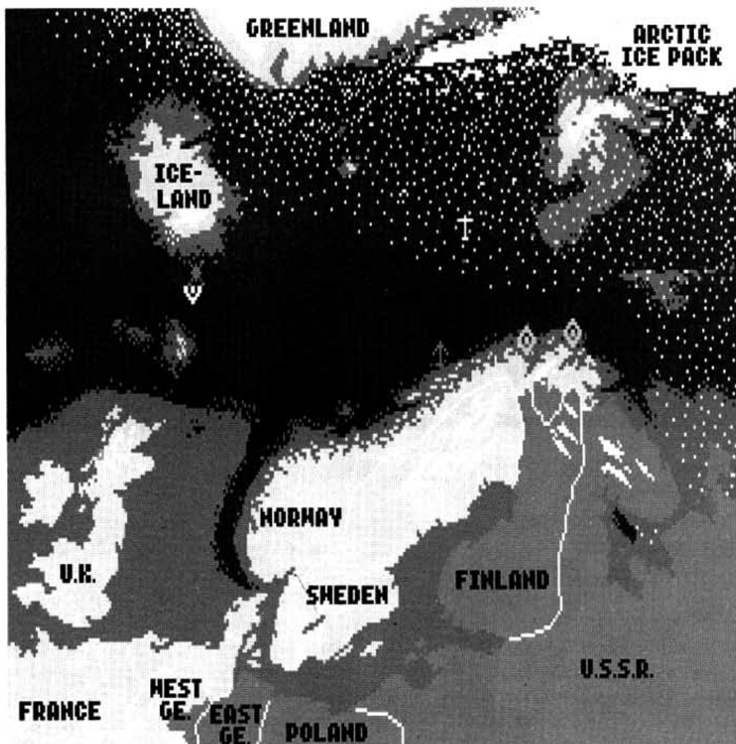


służby typem niszczyciela (tej samej klasy co polski niszczyciel Warszawa).

(...) "USS Chicago"
- Procedura bezpośredniego zbliżenia - rzucił McCafferty. Kapitan śledził nawodną jednostkę od dwóch godzin, od czasu, kiedy sonarzyści wykryli jej obecność w odległości czterdziestu czterech mil. Obserwowali obiekt wyłącznie hydrolokatorem i z polecenia kapitana nie powiadomiono obsługi wyrzutni rakietowych, jaki okręt mają przed sobą. Każdą jednostkę nawodną traktowali jako wrogi okręt wojenny.
- Odległość trzy i pół tysiąca metrów - zameldował pierwszy oficer.
- Pozycja jeden-cztery-dwa, szybkość osiemnaście węzłów, kurs dwa-sześć-jeden.
- Peryskop w górę - rozkazał McCafferty. Urządzenie wysunęło się ze swojej studzienki w podwyższeniu po prawej stronie. Obsługujący je mat podszedł do instrumentu, rozłożył uchwyty i nakierował wizjer. Nastawił krzyżyk celownika na dziób wrogiej jednostki.
- Wprowadzić współrzędne!
Podoficer położył palce na klawiaturze i wprowadził dane do sterującego ogniem komputera MK-117.
- Kąt kursowy, prawa burta dwadzieścia.
Technik z kontroli ognia wrzucił dane do komputera, którego mikroprocesory natychmiast obliczyły odległości i kąty. - Rozwiązanie. Wyrzutnia trzy i cztery gotowe! (...)

BATTLE SIMULATIONS - pojedyncze spotkania z radzieckimi okrętami:

a). *a Duel* - pojedynek z atomowym okrętem podwodnym,
b). *the Cruise Missile Sub* - polowanie na okręt wyposażony w pociski manewrujące (może być chroniony przez eskortę),
c). *the Wolf Pack* - walka z grupą radzieckich okrętów podwodnych,
d). *the Boomer Bastion* - polowanie na okręt podwodny przenoszący pociski balistyczne (posiada eskortę),



e). *a Convoy* - atak na konwój,
f). *a Strike Group* - walka z grupą okrętów nawodnych,
g). *an ASW Group* - pojedynek z grupą jednostek nawodnych wyspecjalizowanych w zwalczaniu okrętów podwodnych,
h). *a Carrier Task Force* - polowanie na lotniskowiec,
i). *a Chance Engagement* - wybrany losowo przeciwnik.

RED STORM RISING (*World War III in the Atlantic*) - III wojna światowa na Atlantyku, najtrudniejszy i najdłuższy scenariusz (choć jego ukończenie nie zajmuje tyle czasu, co kariera morska w grze ***Silent Service II***). Naszym zadaniem jest zwycięskie zakończenie wojny. W przypadku zatopienia naszego okrętu dowódca ląduje w szpitalu (cóż za technika ratownictwa morskiego!?). Podczas rekonwalescencji wojna trwa nadal, a siły NATO, pozbawione tego jedynego okrętu, od którego zależy wszystko, ponoszą same klęski. Tylko dobrze przeprowadzone akcje, które nie skończą się zatopieniem naszego okrętu, mogą doprowadzić do zwycięskiego zakończenia konfliktu.

W następnym odcinku opisu programu **Red Storm Rising** poznamy sposób sterowania okrętem przy pomocy ekranów graficznych oraz zapoznamy się z taktyką współczesnej wojny podwodnej.

Część historyczno-techniczna została oparta na materiałach:

J. Marczak, "Współczesne okręty wojenne", MON, Warszawa 1970.
W. Supiński, "100 lat okrętów wojennych", MON, Warszawa 1976.
S. Sutowski, "Okręty podwodne. Fantazja i rzeczywistość", MON, Warszawa 1989.
Czasopisma: Morze, Technika Wojskowa, Nowa Technika Wojskowa, Wojskowy Przegląd Techniczny, Okręty Wojenne.

Cytat pochodzi z książki Toma Clancy "Red Storm Rising" wydanej w Polsce przez wydawnictwo GiG pod tytułem "Czerwony sztorm" (t. 1, s. 104- 105), Warszawa 1992, tłum. M. Wroczyński.

Jacek Ilczuk

X-Wing

Using fear and intimidation,
the Empire seeks to impose a
New Order on the galaxy. Only
the Rebel Alliance stands in

Producent: Lucas Arts

Dawno, dawno temu, gdzieś w odległej galaktyce...

Już pierwsze sekundy sekwencji wstępnej zdradzają, że pod enigmatyczną nazwą gry kryje się kolejna komputerowa interpretacja "*Gwiezdnych Wojen*". Film "*Star Wars*" był natchnieniem dla producentów gier komputerowych od samego początku ery komputerów domowych, ale dotychczas wypuszczone na rynek gry, ograniczone były do serii bezmyślnych strzelanin o dość kiepskiej grafice i kompletnym braku fabuły. Firma **Lucas Arts** poszła nieco dalej i stworzyła epopeję w stylu ***Wing Commandera*** o bogatej fabule opartej na scenariuszu filmowym. **Lucas Arts** znana jest na rynku gier komputerowych z wielu symulacji lotniczych (***Battlehawks 1942, Aces of the Pacific, Secret Weapons of the Luftwaffe***), co nie pozostało bez wpływu na charakter nowej gry. Jej istotę stanowią oczywiście walki powietrzne (przepraszam - kosmiczne). Nie ograniczają się one jednak do strzelania we wszytko, co się porusza i nosi godło Imperium.

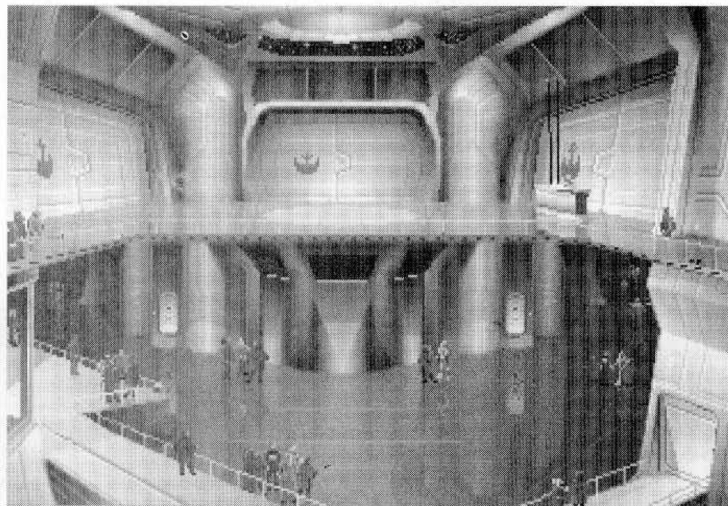
Nowy kandydat na bohaterskiego pilota rebeliantów po przybyciu na pokład flagowego krążownika "*Independence*" musi się zarejestrować. Po dokonaniu tej drobnej formalności zostaje wpuszczony do portu kosmicznego. Teraz przychodzi czas na zapoznanie się ze statkiem. Z głównej hali można udać do kina, w którym wyświetlane są filmowane sceny z walk, w pomieszczeniu technicznym każdy pilot powinien zapoznać się z danymi oraz budową statków własnych i wroga.

Nowicjusz przed rozpoczęciem służby i walką "na ostre" ma możliwość potrenowania w tajnym centrum szkoleniowym (zgłoszenia przyjmowane są na piętrze). Radzę wszystkim wykorzystać tę okazję, gdyż gra jest dość trudna i najczęściej przeciętny pilot kończy swoją karierę płonąc w górnej warstwie atmosfery najbliższej planety, po czym wyprawia mu się gustowny pogrzeb w asyście kompanii honorowej. Inną, równie niemiłą alternatywą jest "przyjacielska pogawędka" z Lordem Vaderem. Ten osobnik jest niestety monotematyczny - interesuje go właściwie tylko lokalizacja tajnej bazy rebeliantów.

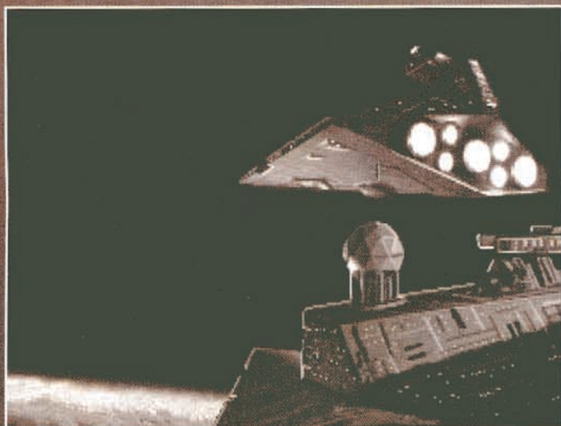
Po wykonaniu kilku misji treningowych można już rozpocząć służbę. Zgłoszenia przyjmowane są na piętrze portu (pierwsze drzwi z lewej strony). Transport na pole walki zapewnia dowództwo. Dalszy ciąg gry odbywa się w stylu znanym z programu ***Wing Commander***, czyli jest to seria niekiedy dość skomplikowanych misji, przerywanych ładnie wykonanymi animacjami, które obrazują postęp kampanii wojennej przeciwko wojskom Imperium.

Wszystkie operacje wymagają ścisłego wykonania instrukcji dowództwa przekazanych na odprawie przed lotem. Najdrobniejsza niedokładność wywołuje druzgocący efekt - powtarzanie misji aż do skutku. Aby przejść do następnego zadania, należy poprzednie wykonać w całości. A nie jest to sprawą prostą. Nie trzeba oczywiście wielkiej filozofii przy wykonywaniu typowo agresywnych zadań. Jednak ochrona własnych jednostek przed wyskakującymi z hiperprzestrzeni rojami statków *TIE Fighter*, *TIE Interceptor* i *TIE Bomber*, wymaga czegoś więcej, niż tylko sprawności w łamaniu joysticka. Temu, komu uda się przejść czwartą misję, łatwo będzie zrozumieć, co chcę przez to powiedzieć.

Pomimo że nazwa gry sugeruje, iż jest ona symulacją jednego tylko typu myśliwca kosmicznego, w rzeczywistości misje bojowe możemy wykonywać na trzech typach. Oprócz tytułowego *X-Wing*, flota kosmiczna

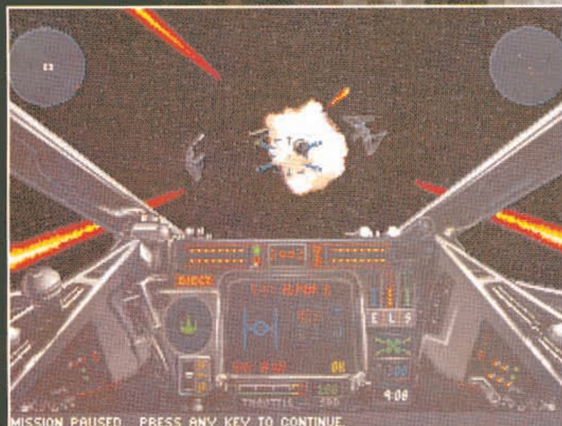











MISSION PAUSED. PRESS ANY KEY TO CONTINUE.







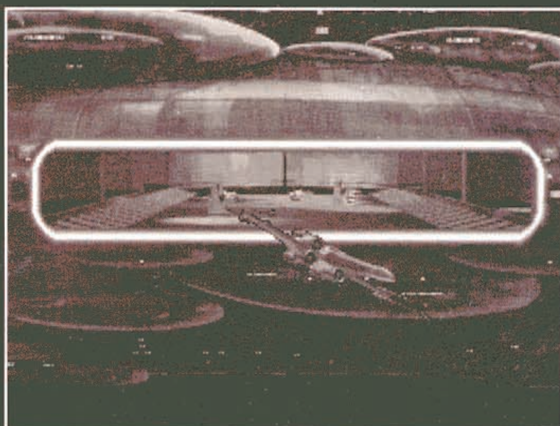

Star Destroyer fleet orbiting a
Rebel base on the planet Orion IV.




Planet has been secured.







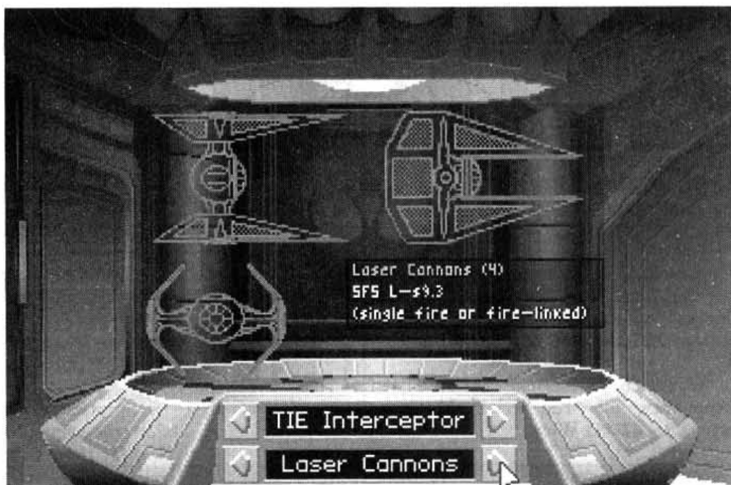


rebeliantów dysponuje jeszcze dwoma jednostkami: *A-Wing* i *Y-Wing*.

A-Wing jest bardzo szybkim myśliwcem, stosunkowo słabo uzbrojonym, lecz z fantastycznymi możliwościami manewrowania. Jego uzbrojenie stanowią dwa działka laserowe i pociski samosterujące typu *Concussion Misssile*.

X-Wing jest typem nieco wolniejszym, lecz bez porównania lepiej uzbrojonym. Posiada on cztery działka laserowe i wyrzutnię torped protonowych. Takie uzbrojenie pozwala mu zniszczyć każdą jednostkę wroga (chociaż *Star Destroyer* jest chyba niezniszczalny).

Y-Wing jest typem myśliwca ciężkiego. Stosunkowo powolny, posiada dwa działka laserowe, dwa miotacze jonowe i torpedy protonowe. Jest używany przeważnie w operacjach, których celem jest zdobycie, a nie zniszczenie jakiejś jednostki, gdyż jedynie miotacze jonowe mogą skutecznie obezwładnić statek, nie powodując całkowitego zniszczenia obiektu.



STEROWANIE GRĄ

Sterowanie kosmicznym myśliwcem nie jest skomplikowane i przypomina bardzo **Wing Commandera**. Część funkcji dostępnych jest wyłącznie na klawiaturze, a podstawowe czynności można wykonywać z klawiatury, myszą i joystickiem analogowym.

Klawiatura

Esc - menu parametrów grafiki i dźwięku;

1-8 - widoki z kabiny;

F1-F8 - widoki zewnętrzne;

F9 - dystrybucja energii pomiędzy silnikami i działkami;

F10 - dystrybucja energii pomiędzy silnikami i tarczą;

Shift + F9 - transfer energii z tarczy do lasera;

Shift + F10 - transfer energii z lasera do tarczy;

"+" - przyspieszenie;

"-" - hamowanie;

"w" - wybór broni;

"x" - ustawienie siły ognia laserów;

"f" - składanie i rozkładanie skrzydeł (tylko *X-Wing*);

"s" - transfer energii pomiędzy tarczą przednią, tylną i bocznymi;

"c" - *replay camera* - włącznik i wyłącznik;

"b" - tekst zadania bojowego;

"m" - mapa;

"v" - przegląd filmów;

"d" - robot *R2D2* - priorytety napraw;

"h" - skok hiperprzestrzenny;

"." - włącznik i wyłącznik panela instrumentów;

"o" - CMD (*Combat Multiview Display*) i komputer celowniczy (wł./wył.);

"i" - przełącznik trybu działania komputera celowniczego (namiar/identyfikacja);

"t" - wybór celu;

"r" - wybór najbliższej jednostki jako celu;

Shift + "a" - polecenie do skrzydłowego - "*Atakuj mój aktualny cel!*"

Shift + "i" - polecenie do skrzydłowego - "*Ignoruj mój aktualny cel!*"

Shift + "c" - polecenie do skrzydłowego - "*Trzymaj się blisko mnie!*"

Alt + "e" - katapulta;

Alt + "v" - wersja gry;

Alt + "c" - kalibracja joysticka.

Joystick

Wychylenie drążka - skręt w odpowiednim kierunku.

Fire 2 + wychylenie drążka - obrót statku wokół własnej osi.

Fire 1 - strzał aktualną bronią.

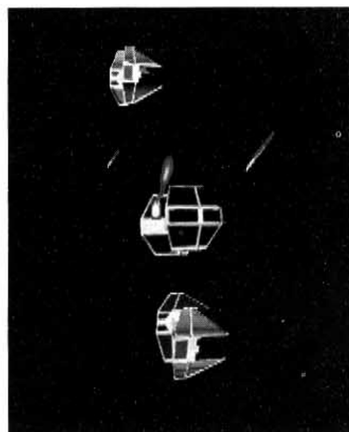
Wciśnięcie klawisza *Esc* podczas lotu wywołuje menu pozwalające między innymi na włączenie sobie nieśmiertelności, jednak wszystkich niecierpliwych zmuszony jestem rozczarować. Uaktywnienie nieśmiertelności uniemożliwia przejście do następnej misji, nawet w przypadku wykonania aktualnej.

X-Wing jest super nowym programem i obecnie jest dostępny na komputery IBM PC i kompatybilne. W celu uzyskania wszystkich efektów graficznych i muzycznych niezbędny jest komputer z procesorem 386 DX 40 MHz, karta VGA i Soundblaster.

Uważam, że firma **Lucas Arts** w najbliższym czasie wypuści na rynek wersje programu **X-Wing** na inne komputery 16-bitowe.

Niech Moc będzie z Wami...

Tomasz Kulbacki



AMI-MARKET

Gry, użytki na PC, 15 tys. zł za sztukę, katalog (2 MB) gratis, po wysłaniu koperty zwrotnej i znaczka. **Błażej Lechowicz, ul. Obożna 7/53, 22-400 Zamość.**

Sprzedam C64, magnetofon, joystick KSV126, pokrywę, catridge Black Box V8 (zawiera syntezator dźwięku i polskiej mowy), całość za 2.3 mln zł. **Radek Eliasz, Osiedle Korfantego 9d/7, 44-240 Żory, tel. 341-249.**

Wymienię czasopismo "Świat Gier Komputerowych" na "Amigowca" lub "Top Secret". **Mateusz Oszkiewicz, ul. Łęczycka 35, 62-051 Wiry.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, ok. 60 dyskietek, mouse pad, pokrywę, literaturę, joystick - komplet za 6 mln zł. Z monitorem Commodore 1084S - 10 mln zł. Sprzęt posiadam od 12.12.1991 r. **Marcin Słomski, Pawęzów 104a, 33-103 Tarnów 5, tel. 250-273.**

Sprzedam C-64, joystick, mysz, pokrywę na komputer, cartridge, ponad 200 gier. Całość za 2.3 mln zł. **Tomasz Śleboda, ul. Odrodzenia 3/11, 89-210 Łabiszyn, tel. 844-283.**

Kupię lub wymienię programy na kasetach na komputer Amstrad CPC 464. **Przemysław Przybylski, 42-165 Lipie 45, woj. częstochowskie.**

Sprzedam następujące czasopisma: Amiga Action (razem z dyskietkami) po 100 tys. zł za egzemplarz - nr 14, 16, 19-39 (bez 27); ACE po 70 tys. zł - nr 47, 50-53; Amiga Power - nr 4 za 70 tys. zł. **Łukasz Kacprzak, ul. Inflancka 15/257, 00-183 Warszawa, tel. 31-69-72.**

Sprzedam oryginalne gry (IPS): *Global Effect* - 200 tys. zł, *Powermonger* - 200 tys. zł, *Zone Warrior* - 100 tys. zł, *Populous II* - 160 tys. zł.

Kupię oryginalne gry (IPS): *Lord of the Rings, Wings* oraz powieści Juliusa Verne wydane przed 1958 r. **Wojciech Jama, ul. Friedleina 47/5, 30-009 Kraków.**

Sprzedam Commodore 64-II, dwa joysticki SV-125, cartridge, pokrywę, 1000 programów z dwoma pudełkami, literaturę - wszystko za 3 mln zł (gwarancja 10 miesięcy). **Patryk Bator, ul. Cmentarna 63/32, 39-200 Dębica, tel. 47-10.**

Odcinek dla BANKU

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru: ☐

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru: ☐

Zamówienie na numery archiwalne:

3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	8/9 ○	10/11 ○
12 ○					

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○
7 ○	8 ○	9 ○	10 ○	11 ○	12 ○
A ○	B ○	C ○			

Zamawiam książkę: Amiga i muzyka ☐

Odcinek dla posiadacza rachunku

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru: ☐

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru: ☐

Zamówienie na numery archiwalne:

3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	8/9 ○	10/11 ○
12 ○					

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○
7 ○	8 ○	9 ○	10 ○	11 ○	12 ○
A ○	B ○	C ○			

Zamawiam książkę: Amiga i muzyka ☐

Pokwitowanie dla wpłacającego

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

1. Aby zaprenumerować AMIGOWCA i / lub dyskietki Public Domain należy wpłacić na nasze konto:
   - 96 tys. za prenumeratę półroczną AMIGOWCA od dowolnie wybranego numeru,
   - 120 tys. za prenumeratę półroczną dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

   Aby otrzymać numery archiwalne AMIGOWCA i / lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
   - 7 tys. za numery (3, 4, 5 i 6),
   - 16 tys. za numery (8/9, 10/11 i 12),
   - 25 tys. za każdą dyskietkę PD,
   - 33 tys. za książkę "Amiga i muzyka".
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na obu odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel./fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną prenumeratę naszych czasopism: AMIGOWIEC i ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH rozpoczynającą się od dowolnie wybranego numeru. Można również zaprenumerować dyskietki Public Domain oraz zamówić archiwalne egzemplarze AMIGOWCA.

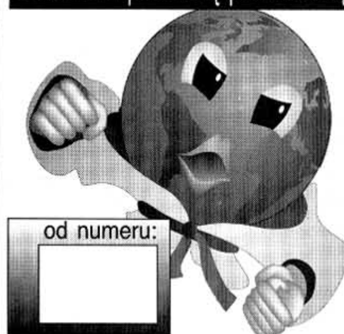
Wystarczy czytelnie wypełnić obie strony wybranego blankietu prenumeraty i wpłacić odpowiednią kwotę na podane konto. Świat Gier Komputerowych w prenumeracie kosztuje taniej - tylko 18 tys. zł. Również AMIGOWIEC jest tańszy w prenumeracie - tylko 16 tys. zł. Dyskietki Public Domain są tańsze dla prenumeratorów naszych czasopism - tylko 20 tys. zł.

Odcinek dla BANKU

Świat Gier Komputerowych

Zamówienia na prenumeratę półroczną

Zamawiam półroczną prenumeratę



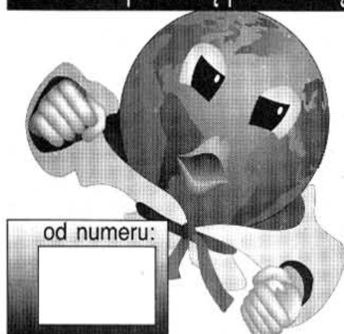
od numeru: ☐

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat Gier Komputerowych

Zamówienia na prenumeratę półroczną

Zamawiam półroczną prenumeratę



od numeru: ☐

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat Gier Komputerowych

Zamówienia na prenumeratę półroczną

Aby zaprenumerować miesięcznik Świat Gier, należy:
1. Wpłacić na nasze konto: 108 tys. zł. za prenumeratę półroczną Świata Gier od dowolnie wybranego numeru. (w prenumeracie jeden egzemplarz kosztuje 18 tys. zł.)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć, od którego numeru rozpoczynać ma się prenumerata.

W razie niejasności czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Informujemy, że zamówienia są realizowane w przeciągu czterech tygodni od daty wpłynięcia opłaty.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

❒ AMIGOWIEC
❒ Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

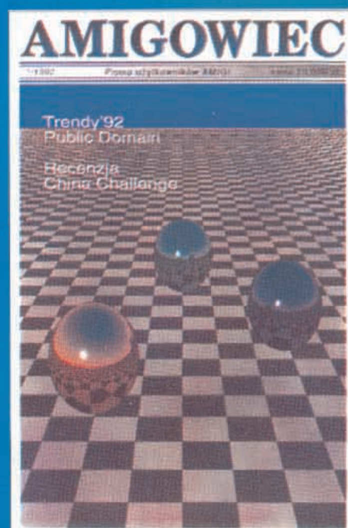
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

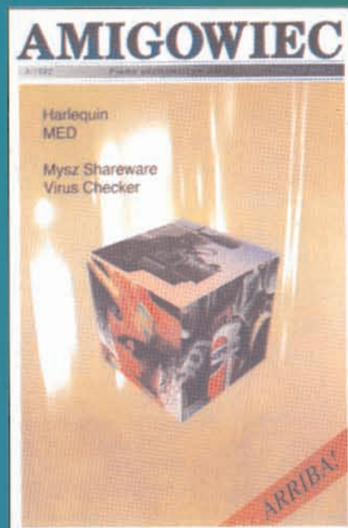
zł ....

podpis przyjmującego

AMIGOWIEC w roku '92







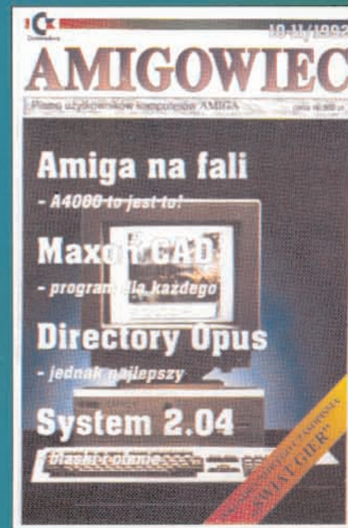












Tomasz Flanc

Amiga i muzyka



Już jest!!!
pierwsza pozycja
„Biblioteki Amigowca”

Wystarczy przysłać zaadresowaną kopertę ze znaczkiem na adres redakcji, by otrzymać informację na temat zakupu tej książki.

Zapraszamy do współpracy hurtownie.

P.W.H. „ALFIN” sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz (tel./fax 22-64-03)

BIBLIOTEKA AMIGOWCA